#297 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

GAMESCOM 2018 ALLE NEUIGKEITEN GEPRÜFT!



ROCKSTAR GAMES PRESENTS

RED DEAD REDEMPTION II

WWW.PU.NL

OKT 2018

€ 4,95



FIFA 19: HELEMAAL IN BALANS • BIJNA EEN X VOOR DRAGON QUEST XI • MARVEL'S SPIDER-MAN: AMAZING SHIT! • PES 2019 LEGT SUPERIEUR VOETBAL OP DE MAT • POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU GAAT HEEL GROOT WORDEN • F1 2018: MEGA MEESLEPEND MET MAX

RE shift

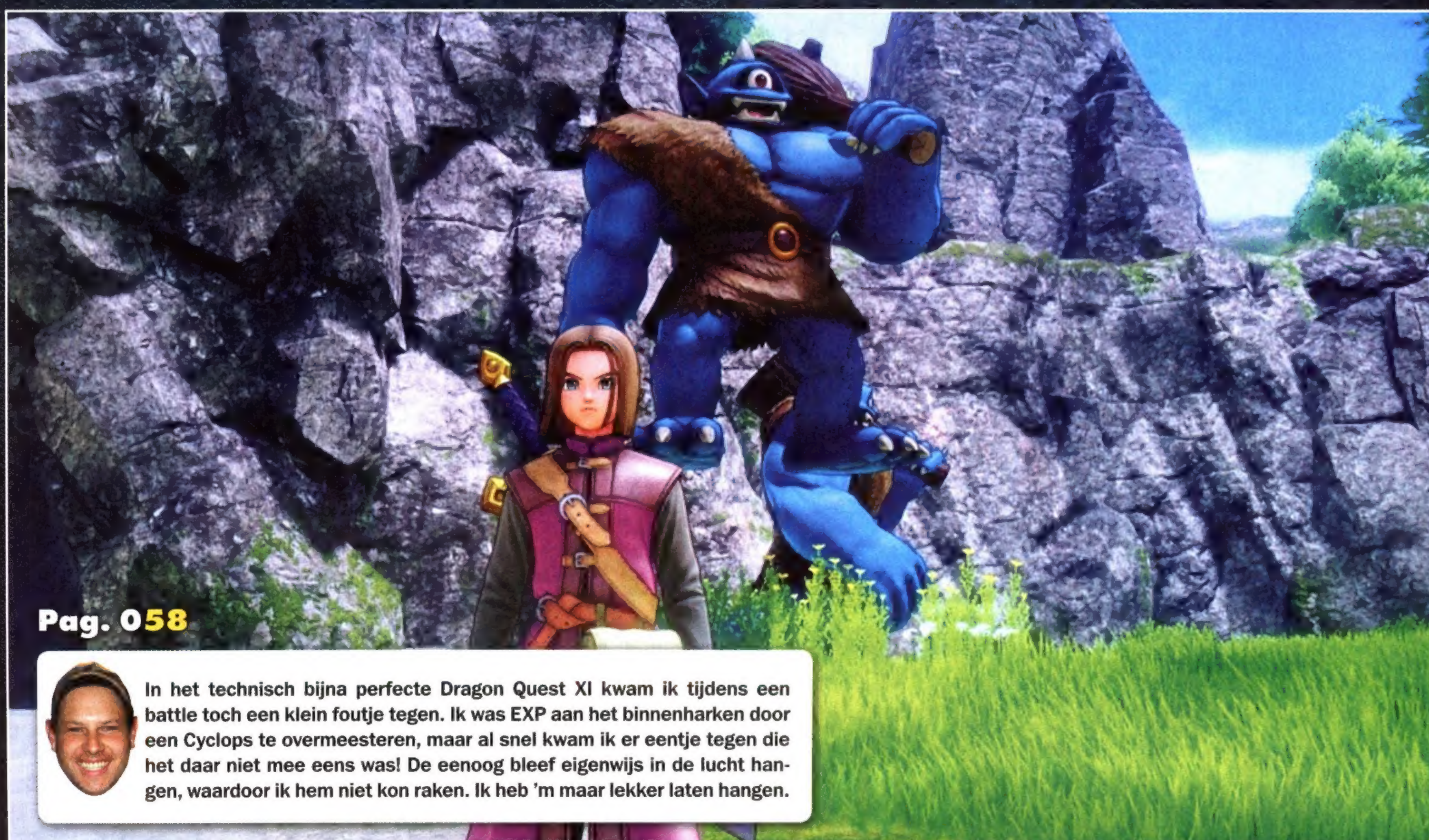
IT'S ALL IN THE GAME




Pag. 065



De minigames in Yakuza Kiwami 2 zijn nogal euh, excentriek, zoals de 'gravure photoshoot' waarin je modellen in sensuele poses moet fotograferen terwijl je de juiste dialoogopties probeert te kiezen zodat de dames zich op hun gemak voelen. Deze modellen zijn echte vrouwen van vlees en bloed, waardoor het allemaal extra freaky wordt. Uiteraard heb ik deze minigame uitvoerig gespeeld, met elk beschikbaar model, om er een afgewogen oordeel over te kunnen geven.



Pag. 058



In het technisch bijna perfecte Dragon Quest XI kwam ik tijdens een battle toch een klein foutje tegen. Ik was EXP aan het binnenharken door een Cyclops te overmeesteren, maar al snel kwam ik er eentje tegen die het daar niet mee eens was! De eenoog bleef eigenwijs in de lucht hangen, waardoor ik hem niet kon raken. Ik heb 'm maar lekker laten hangen.



Pag. 026



Pag. 030



Pag. 056



Pag. 052



Pag. 062

COVERVIEW

012 RED DEAD REDEMPTION 2 PS4 / XBOX ONE

FIRST LOOKS

020 SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE PS4 / XBOX ONE / PC

022 MANEATER PC

PREVIEWS

024 POKÉMON: LET'S GO EEVEE/PIKACHU SWITCH

026 FIFA 19 PS4 / XBOX ONE / SWITCH / PC

028 STARLINK: BATTLE FOR ATLAS PS4 / XBOX ONE / SWITCH

SPECIAAL



030 GAMESCOM 2018 IN WOORD EN BEELD: DUS NIEUWE GAMES, UPDATES, DRUKTE EN DIKKE DUITSERS

036 JURJEN BLIKT IN EEN HEERLIJKE PURETRO TERUG OP DE ROL VAN JAPAN IN GAMES

042 FLORIAN GING NAAR PARIJS OM TE KIJKEN NAAR EEN MEGA RAINBOW SIX KAMPIOENSCHAP. EN HIJ VOND HET NOG LEUK OOK!

044 RESIDENT EVIL 4 IS NIET ALLEEN EEN WAANZINNIGE GAME, ER SCHUILT OOK EEN ZEER INTERESSANT VERHAAL ACHTER. JURJEN WEET VAN NAAD EN KOUS.

REVIEWS

052 WE HAPPY FEW PS4 / XBOX ONE / PC

056 GOLD AWARD MARVEL'S SPIDER-MAN PS4

058 GOLD AWARD DRAGON QUEST XI: ECHOES OF AN ELUSIVE AGE PS4 / PC

060 PRO EVOLUTION SOCCER 2019 PS4 / XBOX ONE / PC

062 F1 2018 PS4 / XBOX ONE / PC / MOBILE

065 GOLD AWARD YAKUZA KIWAMI 2 PS4

066 OOK GESPEELD

GO VACATION • WARIOWARE GOLD • OVERCOOKED 2 • GOLD AWARD DEAD CELLS • PLANET ALPHA • POOL PANIC • HEROKI • GUACAMELEE! 2 • STATE OF MIND

VAST

004 IT'S ALL IN THE GAME

006 DE REDACTIE

008 OPUNIE

018 YO!POST!

019 DE KULUM VAN ... RAF PICAVET

029 VANAF NU WORDT HET SPECIAAL

047 VR VIEW

048 FLORIANS HARDWAREHOEK

050 BOARD VOOR JE KOP

051 GAMEN MET ED

071 QUIZT JE DAT?

072 SMORGASBORD

074 FRAMEDROP!



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol, Sjoerd van der Linden*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek,*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000
VIDEOPRODUCER: *Matthijs Rooks*

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 56,00.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

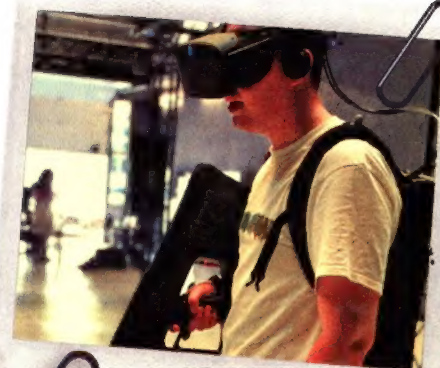
PERSOONSGEGEVENS Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

MEEST INTENSE GAME-ERVARING OOIT



Als bekenden van mij op het punt staan veel geld uit te geven aan een laptop, console of misschien zelfs een complete VR-set, ben ik vaak degene bij wie ze nog effe komen checken of het product al die euro's wel echt waard is. Zo belde iemand mij laatst met de vraag of het verstandig is om nu te investeren in een Oculus Rift of HTC Vive. Mijn korte antwoord: nee. De techniek is tof, alleen zijn de games die je er nu op kunt spelen meer kermisattracties. En zeg nou eerlijk, na vier keer achter elkaar in dezelfde achtbaan ben je er ook wel een beetje klaar mee, toch?
Maar nog geen week na deze vraag werd ik uitgenodigd door Wargaming en VRtech om 'iets nieuws' te proberen. Dus hop, naar een industrieterrein nabij Amsterdam om mezelf met sensoren te laten bekleden, een laptop op de rug te laten binden en een VR-bril op de neus te laten zetten. De game die we speelden heet Polygon VR en is dus de meest intense game-ervaring die ik ooit heb meegemaakt. En ik heb de afgelopen jaren best wel wat games gespeeld, geloof me. Polygon VR speel je samen met drie anderen, en die zie je ook als soldaten terug in de game. Natuurlijk is het eerste wat je doet als je elkaar in de virtuele wereld tegenkomt een paar gekke dansjes, maar je hebt dus ook een fysiek geweer in je klauwen, en als er dan vijanden de hoek om komen rennen, de kogels je om de oren vliegen en je dan zelf de trekker overhaalt ... nou, dan worden er geen dansjes meer gedaan, maar wordt er vooral weggedoken en geschreeuwd. Nogmaals: Polygon VR is echt de meest heftige game-ervaring die ik ooit heb beleefd. Ja, dat gaat nog leuk worden, dat VR ... *Martin*



PEW PEW PEW!!!

Ed



Bezocht deze maand ...

... Kamagurkistan! Als je gegarandeerd breed grijnzend van je vakantie wilt terugkomen, moet je dit land zeker een keer bezoeken. De grens is nog open tot en met 28 oktober.

Eelko



Zat deze maand ...

... wéér op het water. Je ziet, ik doe hard mijn best om in Eds voetsporen te treden. Hij heeft immers een tuin met daaraan een steiger waar hij een sloepje heeft liggen - jeweettog ...

Wouter



Liep deze maand ...

... nietsvermoedend deze bekende oude grappenmaker tegen het lijf.

Ondertussen...

Snuffelde deze maand ...

... twee Game & Watches in mint condition onder de troep van een Franse rommelmarkt vandaan. Voor slechts 40 euro! Quelle bonne affaire!



Graddus

Bestelde deze maand ...

... een nieuwe outfit, en ik was niet teleurgesteld. Nou ja, de modepolitie misschien wel.



Martin

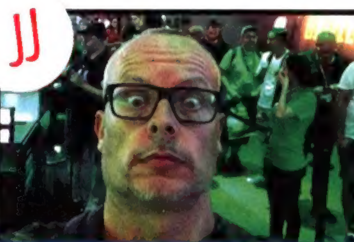
Reisde deze maand ...

... al een paar dagen voordat Gamescom begon naar Keulen. Want in Duitsland verblijven is geen straf, voor een liefhebber van de Duitse, euh, cultuur.



Jurjen

JJ



Ging deze maand ...

... ook naar Keulen, waar ze in een paar hallen een heleboel spelletjes bij elkaar hadden gezet. En dat was eigenlijk best leuk.

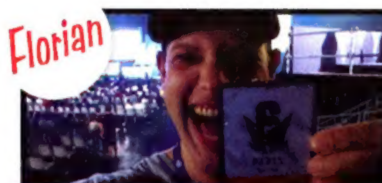
Samuel



Had deze maand ...

... een kutmaand, want verhuizen is stom en klussen is nog stommer. Maar het was ook een toffe maand, want ik kreeg deze Vegeta-zonnebril, en dat is het beste ooit.

Florian



Was deze maand ...

... aanwezig op het Rainbow Six Paris Major-event, en ik vond 't fantastisch. Check het verslag in deze PU en op PU.nl!

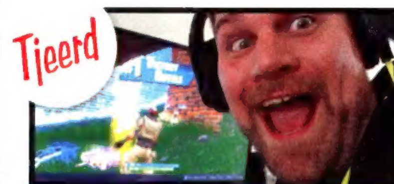
Simon



Bleef deze maand ...

... lekker thuis. Om te chillen, een beetje te werken en om voor het eerst als anchor de Europa League te mogen presenteren op RTL 7. Drie woorden: Stay classy, Holland!

Tjeerd



Kon deze maand ...

... nog steeds geen genoeg krijgen van Fortnite. Epic doet het gewoon ook goed, want er is telkens weer iets nieuws te doen. En de Victory Royales smaken nog steeds naar meer.

Dennis



Trok deze maand ...

... samen met Lucas apenpakkies aan tijdens de WoW: Battle for Azeroth-launch. Laten we 't erop houden dat het goudgele vocht rijkelijk vloeide.

Wordt vervolgd ...

UIT DEN OUDEN DOOSCH


Gamescom 2012


Gamescom 2018

Veel aandacht voor Gamescom in deze PU, dus dook ik effe in mijn Ouden Doosch om wat Duits beeld uit vroegere tijden op te duikelen. En al doende zie je dat de meeste PU-redacteuren vroeger toch een stukkie frisser oogden. Da's heel normaal natuurlijk, maar van Jurjen kun je niet anders zeggen dan dat ie er tegenwoordig een stuk beter uitziet dan zes jaar geleden!

ED

BLA(DE)REN MET SAM

Oei, dát ziet er ernstig uit, zeg! Een vreselijke blaar, precies bij de vouw van duim en handpalm. Gelukkig was de ambulance al onderweg toen deze foto gemaakt werd. Slachtoffer is onze Samuel, die deze maand hard aan het klussen was, en daar waren z'n zachte handjes niet helemaal op berekend.

Gelukkig weerhield deze ernstige verwonding hem er niet van om toffe games te spelen, en daar kunnen wij in dit nummer op meerdere pagina's van meegenieten.



HET IS WEER VOORBIJ DIE MOOIE ZOMER



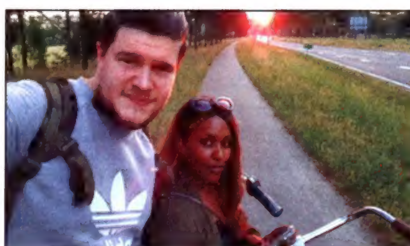
Niet alle PU-redacteuren trokken eropuit deze zomer. Sommigen bleven gewoon lekker thuis gamen, klusten zich de blaren of zaten de hele dag hun kat te aaien. Wie naar buiten ging, kwam deze hete zomer al snel bij het water terecht met boot, kano of idiote zwemband.

Maar wat al die PU-gasten ook uitspookten, één ding hebben ze gemeen: ze zijn weer helemaal uitgerust om ouderwets te knallen – en dit nummer is het bewijs!

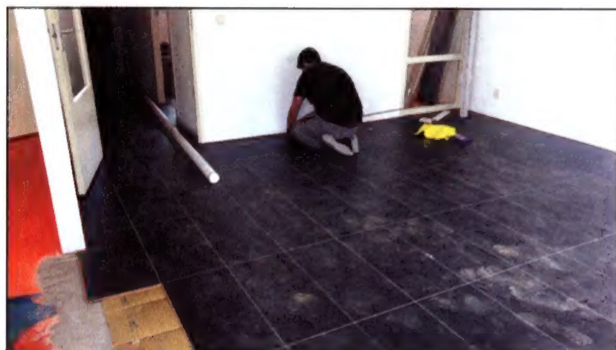




















Power Spy

● Jullie weten dat Ed niet zo van de moderne gadgets is. Hij was dan ook de laatste in Nederland die overstapte op een smartphone. Dat je met die smartphone ook foto's kan maken, interesseerde hem tot voor kort geen reet, maar die functie heeft hem onlangs toch een paar duizend euro opgeleverd.

● Een paar maanden geleden kwam zijn vrouw namelijk tijdens een gezamenlijk fietstochtje serieus ten val. Ambulance erbij, echt een dingetje dus. Ondanks alle commotie had onze eindbaas de tegenwoordigheid van geest om te kijken of die valpartij wellicht een oorzaak had. En jawel, er bleek net in een bocht een diepe sleuf in het asfalt uitgesleten, waar de band van de fiets in terecht was gekomen.

● Ed maakte meteen een foto – met z'n smartphone! – en zette de mensen van z'n rechtsbijstandverzekering aan het werk. Lang verhaal kort: de gemeente waar het ongeluk plaatsvond verklaarde zich zowaar aansprakelijk en keerde een bedrag uit voor de gemaakte kosten plus nog wat smartengeld.

● Onze Ed natuurlijk zo trots als een aap met zeven lullen, en terecht. Alleen worden ze op de PU-redactie inmiddels een beetje gek van al die selfies die hij sindsdien dagelijks ongevraagd naar iedereen whatsappt en mailt, sinds hij ook die functies op 'zijn fantastische Windows Phone' heeft ontdekt.

● Overigens heeft mevrouw Wiggemans het smartengeld naar verluidt al diezelfde week volledig verbrast.

● Er kwam een mysterieuze enveloppe binnen voor Wouter. Er stond een vage afzender op van een webwinkel, en het was dik en zacht, maar verder had niemand een idee van wat erin zat. Wouter deed er minstens zo geheimzinnig over, en dat trekken de mensen op de redactie echt niet. »

OPUNIE

SPECIAL EDITIONS
TIJD OM DE PORTEMONNEE TE TREKKEN

Je kunt je afvragen hoeveel échte fans de serie Darksiders nog heeft na zes jaar afwezigheid, en of de nieuwe ontwikkelaar het niveau van de twee voorgangers in het derde deel weet te evenaren om daarmee een speciale uitgave van 400 euro te rechtvaardigen. Toch schieten de prijzen weleens verder de lucht in. Check de onderstaande special editions maar!

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

DARKSIDERS 3: APOCALYPSE EDITION - € 399,99



De eerste Darksiders verscheen in 2010, met in de hoofdrol War, een van de vier ruiters van de Apocalyps. De tweede Darksiders, met in de hoofdrol Death, de tweede van de vier ruiters, verscheen twee jaar later. Vanwege het daaropvolgende faillissement van THQ (de ontwikkelaar) leek het er even op dat de serie daar zou eindigen. Maar op 27 november 2018 gaat ie toch echt verschijnen: Darksiders 3, met Fury als derde ruiter van de Apocalyps. Als fan van de serie kun je voor 60 euro de gewone versie kopen, maar er is ook een collector's edition voor 150 euro. En als échte fan ga je natuurlijk voor de Apocalypse Edition, waarvoor je 400 euro moet neertellen. Krijg je vier beeldjes, een amulet, een poster, een artbook én de soundtrack erbij.

SAINTS ROW IV: THE SUPER DANGEROUS WAD WAD EDITION - € 867.854,-

Tja, als je dan toch een special edition wilt uitbrengen, dan kun je het maar beter goed doen. Deze versie bevat niet alleen de game, je krijgt ook onder meer een ruimtevlucht met Virgin Galactic, een fullsize replica van de Dub-Step Gun, een Lamborghini Gallardo, een nieuwe Toyota Prius, vluchten naar Washington en Dubai inclusief overnachtingen in luxe hotels en een personal shopper. Wat deze edition extra interessant maakt, is dat er slechts één van verkrijgbaar is. Hij was op moment van schrijven nog niet verkocht, dus wat let je?



DYING LIGHT: MY APOCALYPSE EDITION - € 281.320,-

Als je je vakantiegeld er nog niet helemaal doorheen hebt gejaagd, kun je het misschien uitgeven aan deze best wel speciale versie van Dying Light. Je krijgt dan namelijk niet alleen vier exemplaren van de game, maar ook (onder andere) parkourlessen, een nachtkijker en een zombiebestendige schuilhut. Beetje zonde van je geld als de zombie-apocalyps uitblijft, maar mócht het misgaan, dan zit je goed.



RESIDENT EVIL 6: PREMIUM EDITION - € 990,-

Weinig mensen (behalve onze Samuel) zouden Resident Evil 6 een van de betere delen in de serie noemen, maar deze Premium Edition is met een prijskaartje van 990 euro wel een van de duurste games ooit. Voor dat geld krijg je de game, vier tablet covers en een leren jas. Dit pakket was alleen in Japan verkrijgbaar en is inmiddels uitverkocht. Als je 'm toch per se wilt kopen, zul je dus minstens het dubbele moeten betalen.

GRID 2: MONO EDITION - € 160.000,-

Als racefan moet je deze natuurlijk hebben: de Mono Edition van Grid 2. Je krijgt dan de game, een PS3 om hem op te spelen en een BAC Mono Supercar, inclusief de optie hem te customizen, en een leren pak. Het autootje heeft 280 pk onder de kap, dus waarschijnlijk is het racen ermee nog spannender dan in de game.







ONTSLAGEN VANWEGE GAME OF WAR

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Adan Winger werd een maand geleden op staande voet ontslagen door zijn werkgever de North Logan City library in Utah. Reden: de dude had 89.000 dollar uit de kas van de bibliotheek gehaald en besteed aan het mobiele spelletje Game of War.

We weten niet wat erger is, uit de kas stelen of Game of War op je mobiel spelen …



twitter.com/GKJJ

DE HYPE ROND FORTNITE GAAT TE VER

Fortnite is een hype. Misschien wel een van de grootste hypes ooit in de game-industrie. Het waarom begrijp ik heel goed, maar wat ik in Turkije meemaakte, was toch wel een tikkie bizar.

Ik denk dat zo'n beetje iedereen in Nederland onder de achttien jaar Fortnite kent. Dat is insane. Vele, vele miljoenen mensen all over the world spelen de game elke dag en het geld dat ze voor de ingame items lappen, klotst bij developer Epic keihard tegen en over de plinten.

Ik speel zelf weliswaar geen Fortnite, maar ik snap die hype wel. Het is gratis, het is maf, het is lekker snel en spannend en iedereen kan een potje winnen omdat geluk altijd een rol speelt.

Maar hypes kunnen ook 'te ver' gaan. Althans, voor mij. Dat merkte ik in Turkije toen ik daar genoot van mijn jaarlijkse uitje naar de zon. Ik zat in een waanzinnig luxe resort (daar werk ik een jaar voor) waar kids en jongeren echt alles konden doen wat tof is voor die leeftijd. Super de luxe sportfaciliteiten, twaalf zwembaden, de zee, jet-ski's, surfplanken, speeltuinen, pooltafels, snookertafels enzovoort. Allemaal gratis. En natuurlijk plenty chickies waar je even een zomerfix mee zou kunnen scoren.

Maar wat deden die gasten (en ook veel ladies): de hele fucking dag bloody Fortnite spelen! Het resort had namelijk een compleet nieuw gebouw neergezet op het terrein met PS4's en schermen. En twee keer per week werd er 's avonds ook nog eens buiten op een groot scherm een Fortnite- of FIFA-toernooi gehouden. De hele dag wemelde het daar van de kids. Niks zonnen, niks zwemmen, niks neuken. Fortnite spelen it was.



Ik ben echt gek op gamen, maar als ik op vakantie ben, met zon, met water in de buurt en toffe buitensporten als beach volleybal, dan is het even 'fuck gaming'. Tuurlijk pak ik weleens de Switch in een verloren uurtje, maar de hele vakantie Fornite spelen … ik vind het nogal wat.

Maar goed, ik zag wel dat die jongeren fun hadden en via de game ook contact met elkaar maakten. Dus helemaal asociaal was het ook weer niet. Ze kwamen alleen wel lijkbleek weer thuis.

HEBBUH-HEBBUH!

De mens wordt gedreven door verlangen. Een onverzadigbaar verlangen naar méér. In mijn geval: meer coole toys om op mijn bureau te zetten!

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

SPIDEY-MECH

Lego blijft mijn favoriete speelgoed. Niet om mee te spelen, maar om in elkaar te zetten. En dan naar te kijken. En déze nieuwe set geeft nogal wat om naar te kijken. Want alsof Spider-Man en Venom nog niet machtig genoeg zijn, gaan ze hier in enorme mechs de strijd met elkaar aan. Tante May probeert de boel te sussen met een ijsje.



POKÉ-CONSTRUX

Het is geen Lego, maar toch: MegaConstrux komt deze herfst met een hele reeks zelf te bouwen Pokémon, waaronder Stufful, Bounsweet, Carvanha, Staryu, Charjabug, Charmander, Caterpie, Bellsprout, Marill, Chinchou, Pidgey, Pichu, Wurmple, Togedemaru, Pikipek, Salandit, Larvitar en - je had het al gezien - deze Gyarados. Gotta build them all!



ŻELDA-BOOG

Het ziet er niet uit alsof je er lekker mee kunt schieten, maar wauw: deze wil ik best aan mijn muur hangen!



KRATOS & BOY

Hij is weer lekker boos hoor, die Kratos. En 'boy' kijkt ook niet echt alsof hij naar een verjaardagsfeestje gaat. Dus tja, deze set van NECA moet ik gewoon hebben. Vanaf november te bestellen.





BANJO-KAZOOIE

In 1998 verscheen de 3D-platformer Banjo-Kazooie voor de Nintendo 64, en die was ongeveer net zo goed als de eerder verschenen 3D-platformer Super Mario 64. Het vervolg uit 2000 was ook top, maar sindsdien heeft de carrière van het duo een duikvlucht genomen. En toch, als je de beer en vogel nog steeds een warm hart toedraagt, kun je voor zo'n 400 euro dit bijzonder fraaie beeld van First 4 Figuren in huis halen. Hij is groter dan ie misschien lijkt (een halve meter hoog!) en let ook even op de goudkleurige details aan de voet!

Power Spy

● Na lang aandringen van zijn collega's heeft hij het op de redactie opengemaakt, waarna hij honderden condooms uit de enveloppe trok. Ding is alleen: de enveloppe past gewoon door een brievenbus. Waarom zou je dat in godsnaam op de redactie laten bezorgen? De Powerspy wilde het Wouter vragen, maar die is nog steeds te druk met passen.

● Een wellicht ontevreden Gamescom-bezoeker (of Fortnite-hater) vond het kennelijk volkomen normaal om voor de stand van de game in een zak te poepen en deze in de rij op de grond te leggen. Wachtende bezoekers wandelden vervolgens over de zak, waardoor de uitwerpselen over de vloer verspreid werden.

● Meerdere bronnen meldden dat de ruimte waar de stand stond zo enorm ging stinken dat een bezoeker moest overgeven. Overigens stellen ook bronnen dat er 'zero-poop' was en dat het gewoon om een stinkbom ging.

● Martin moest net iets te hard lachen om dit voorval. De hoofdredacteur van Power Unlimited is namelijk geen fan van dit evenement in Keulen. Iets met te druk, te warm en Duitsland.

● Het was een hete zomer, dat heb je ongetwijfeld meegekregen. Zo heet zelfs dat het balkon van de redactie werd gebruikt als bakplaat voor frikandellen. Ja, je leest het goed: de met vogelpoep besmeurde tegels werden gebruikt om frikandellen op te bakken.

● De frikandellen smaakten overigens prima en de Powerspy hoopt op nog een heet weekje in oktober, want er ligt nog een dönerpizza in de vriezer.

● Deze dönerpizza ligt er al sinds juli, want een zekere Wonderspons vergeet deze elke dag mee naar huis te nemen. De Powerspy gaat er inmiddels een beetje van uit dat Dennis mentaal al afscheid heeft genomen van deze exotische pizza. »

Power Spy

● Elk jaar wordt Martin in blinde paniek gebeld door een zeker pr-persoon voor een afspraak op Gamescom. "Je moet de nieuwe Call of Duty komen bekijken!" Ervaring leert dat ze elk jaar dezelfde bèta demonstreren, die al lang en breed gespeeld is door alle redacteuren.

● Maar dit jaar was er toch echt iets compleet nieuws speelbaar op de beurs, aldus het pr-bureau. En je voelt 'm al een beetje aankomen: de medewerker van Activision, die ons achter de PlayStation zette met de natuurlijk al veel eerder door ons gespeelde CoD-bèta, zat ons aan te staren of we gek waren geworden toen we zeiden dat ons een nieuwe demo was beloofd.

● Ga er maar van uit dat Martin volgend jaar weer in dezelfde val trapt, net als de bezoekers van Gamescom die vier uur in de rij stonden voor de bèta die je ook gewoon thuis kunt spelen.

● Simon was vorige maand onderweg naar New York voor '20 jaar NBA 2K' en mocht voor de gelegenheid een vriend meenemen. De Powerspy heeft twee dingen geleerd na deze trip: 1) geen van de PU-redacteuren wordt door Simon gezien als vriend en 2) JayJay Boske, de gelukkige 'vriend', kan net zo goed bij Power Unlimited komen werken. Deze oud-Expeditie Robinson-deelnemer kwam namelijk zonder paspoort aan op Schiphol.

● Het verslag van deze trip en of JayJay ooit in New York is aangekomen, lees je in het volgende nummer van Power Unlimited. Wat een cliffhanger, niet?

● We verwelkomen een nieuwe redacteur in het team van Power Unlimited. Onder de noemer 'verjonging' hebben we een antieke Vlaming aangenomen. Waarom Martin Raf heeft gevraagd om te schrijven voor PU? "Deze man levert zijn stukken wél op tijd aan." En ja, dat is ook weleens leuk ... »

OPUNIE

DE BESTE DOOR FANS GEMAAKTE GAMES

Sommige fans hebben leuke ideeën voor games, maar ook de skills en kennelijk tijd om die games zelf te maken. Dat levert soms erg interessante fan-made games op. Zoals deze.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



POKÉMON URANIUM

Na negen jaar ontwikkeltijd verscheen in de Pokémon Go-zomer van 2016 dan eindelijk Pokémon Uranium, inclusief een nieuwe regio met 150 gloednieuwe Pokémon om te verzamelen.



BLACK MESA

Als Valve ons geen nieuwe Half-Life geeft, dan maken we die zelf wel, moeten sommige fans hebben gedacht. Black Mesa is echter geen nieuwe Half-Life, maar een remake van het origineel, inclusief veel fraaiere graphics en gemoderniseerde gameplay. Het sympathieke Valve heeft deze fan-made game niet bestreden maar zelfs ondersteund, dus is hij gewoon op Steam te koop (voor 20 euro).



GOLDENEYE: SOURCE

Het multiplayer-gedeelte van het legendarische GoldenEye is door fans opnieuw gemaakt in de Unreal 4 Engine, waardoor je de onvervalste fun uit het verleden nu niet in wazigheid, maar haarscherp kunt beleven.



SUPER MARIO 64 ONLINE

Veel fans maken variaties op Nintendo-games zoals Zelda, Mario en Metroid, maar die worden meestal snel aangepakt en beëindigd door de waakhonden van Nintendo. Dat gebeurde dus ook met Super Mario 64 Online, dat je in Super Mario 64 liet multiplayeren met personages als Waluigi, Toad en Rosalina.



LEGO FORTNITE BATTLE ROYALE

Fortnite en Lego zijn best een ideale match. De kleurrijke omgevingen, de bouwelementen, de mogelijkheden om je omgeving te slopen ... het klikt allemaal perfect in elkaar in deze in Lego Worlds gemaakte Lego Fortnite Battle Royale.



ENDERAL – THE SHARDS OF ORDER

Deze mod van Skyrim is uitgegroeid tot een opzichzelfstaande game, met compleet andere gameplay, omgevingen en verhaallijnen. Jammer van de bugs, maar toch echt een cool en meeslepend avontuur om eens wat tijd in te steken.

"De markt overspoelen met Nazi-symbolen is niet iets wat we willen."



Nee, dat lijkt ons ook niet zo'n tof idee, Felix Falk van Game MD

JE HEBT DEVELOPERS EN DEVELOPERS

De beroepseer onder developers is groot. Ik durf zelfs te stellen dat veel gamedevelopers hun beroep ook zouden uitoefenen als ze er niet of nauwelijks voor betaald zouden krijgen. Maar je hebt altijd baas boven baas ...

door JJ
twitter.com/GKJJ

Begrijp me goed, ik heb niks tegen mensen die puur voor het geld werken, maar dat gevoel krijg ik zelden als ik bij developers op bezoek ben. Hoe hou je anders de vaak lange dagen ploeteren, tegen meestal magere vergoedingen, vol? Maar je hebt ook binnen deze beroepsgroep baas boven baas. Dat merkte ik toen ik in Amsterdam Gary Platcher en Terran Gregory mocht interviewen. Twee grote meneren van Blizzard die verantwoordelijk zijn voor (vooral) het grafische deel van World of Warcarft.

Dat ze vol passie over hun game kunnen praten zodra de recorder draait, dat snap ik wel; dat kunnen ze allemaal. Maar toen ik tijdens een pauze even stiekem meeluisterde naar waar ze onderling over aan het praten waren, zaten ze nog steeds over WoW te lullen. En dat bleek eerder regel dan uitzondering als ik de begeleiders van de twee mocht geloven (twee Amerikanen in Amsterdam, die overleven niet zonder gidsen). Volgens hen zaten de twee tijdens het ontbijt, de lunch en het diner ook alleen maar over de MMO te ouwehoeren. En toen ik Gary vroeg wat hij in zijn vrije tijd deed, en hij antwoordde dat hij dan met zijn clan WoW speelde, wist ik het helemaal zeker: deze twee zijn level 120 beroepsmaf. En ik bedoel dat volledig positief.

Ik geniet van gasten met zoveel passie voor wat ze doen. Iets wat je wel meer bij Blizzard ziet. Mensen gaan daar niet snel weg. Het bedrijf en hun games zijn echt hun leven. En dat zien we dan weer in de kwaliteit van hun spellen terug. Gary (links) en Terran zijn echt twee types die, als ze nergens meer games zouden kunnen maken voor geld, dit thuis voor niks zouden doen. Games ontwikkelen is voor hen meer dan een baan.





ONDANKS BONUS VAN 20 MILJOEN

'MR LOOTBOX' PATRICK SÖDERLUND VERLAAT EA

De man, die ons de lootboxes, Season Passes en microtransactions schonk in games als Star Wars Battlefront 2, Battlefield 1 en FUT-kaarten in FIFA, gaat EA verlaten. Zo maar, vanuit het niks.

door JJ
twitter.com/GKJJ

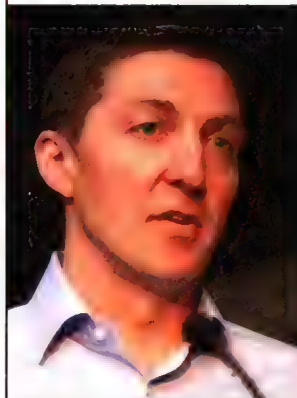
Terwijl EA hem begin dit jaar nog een kekke bonus van 20 miljoen in aandelen had gegeven opdat hij zou blijven, besloot Patrick onlangs alsnog 'doei' te zeggen. Hoe dan? Niemand weet het. Patrick zegt niks, EA zegt niks. En dat leidt natuurlijk tot speculaties en vooral grappen.

Zo meldde iemand op Twitter dat 20 miljoen 'een hoop lootboxes was'. Een ander vond dat 'EA een Season Pass kocht voor 20 miljoen waarin een van de dingen in de Pass de exclusieve aanwezigheid van Patrick Söderlund was. Toen de Pass in werking trad zat Patrick er echter niet bij ... Ook leuk, 'Patrick Söderlund is een EA timed exclusive, na een jaar is hij ook beschikbaar voor andere publishers'.

Patrick vertelde inderdaad wel dat hij nog niet klaar was met de game-industrie. To be continued dus, inclusief de jokes.



"Het streamen van games in plaats van downloaden gaat gebeuren, het is alleen een kwestie van wanneer."



Executive VP of strategic growth bij EA, Matt Bilbey, neemt het niet zo nauw met tijd

PU SERIOUS GAMING



Deze outfit van Nintendo maakt zelfs de sportman in Dennis Mons wakker

Power Spy

- Nou, zijn Kulum zou hij in februari inleveren en het is nu – juist – september. Welkom Raf! De Powerspy is nu al benieuwd naar de Vlaamse smoezen die in de mailbox van Ed en Eelko belanden.

- Eelko en Spons zijn gespot achter het gebouw waar de redactie huist. Er werden ampullen uitgewisseld met een verdacht goedje. In eerste instantie was iedereen op zijn hoede voor drugs, vanwege hun beider illustere verleden.

- Na enige tijd van observatie werden namen als Raspberry Champagne en King's Crown gehoord. Blijken het oliën te zijn voor dampers! Spons probeert te stoppen met paffen, Eelko vindt het leuk om te dealen. Zo legaal als de pest. Watjes.

- Dennis blijkt een kill joy op de redactie omdat ie alle dingen die fout kunnen gaan graag wil benoemen. Rondrijden achter in een aanhanger! "Ja, maar de politie ...." Rondrijden in een truck op het strand met peperdure laptops! "Ja maar die kunnen stuk gaan, en dan?" Zijn bijnaam is nu party pooper.

- Tjeerd, verantwoordelijk voor de hit 'Dit is Dennis, dit is Dennis, dit is Dennis de Wonderspohohoohoons', is nu druk met een nieuwe tekst op een beat van de Schnollebollekes, met iets met feest en poep. Houd het YouTube-kanaal van Power Unlimited in de gaten, zouden we zeggen.

- Martin heeft bijna Slipperman gewurgd met een UTP-kabel. Slipperman is bij de uitgeverij van PU verantwoordelijk voor de bekabeling van al onze computers, maar schoot uit zijn slipper toen er een verkeerde kabel in een verkeerde pc ging.

- Rood aangelopen wilde Slipperman gaan lopen meppen met zijn rubber schoeisel, maar Martin wilde er niets van hebben. Nu is er een impasse en heeft iedereen internet met inbelverbindingssnelheid. Don't mess with Slipperman – da's in elk geval duidelijk.

The GOTY, The Bad & The Ugly

RED DEA REDEMPTIO

Call of Duty, traditiegetrouw een novemberrelease, komt dit jaar al op 12 oktober uit. Assassin's Creed: Odyssey komt ook vroeg op 5 oktober, en buiten Battlefield V en Fallout 76 is het verder verdacht stil dit najaar. Elke uitgever houdt momenteel z'n hart vast. Najaar 2018 wordt namelijk niet zomaar een najaar, want op 26 oktober komt 'die ene game', Rockstars nieuwste kindje. En terwijl kindjes normaal gesproken alleen maar kunnen poepen, janken en slapen, boezemen Rockstar-kindjes vanaf hun aankondiging angst in bij eenieder die het tegen ze moet opnemen. Red Dead Redemption 2 is bijna hier ...



Als ik bij een voetbalwedstrijd een oude vriend tegenkom, hebben we het over koetjes en kalfjes. Hoe gaat het met de kleine? 'Prima.' Wat een boutwedstrijd. 'Ja, dit wordt weer een lang seizoen.' Woon je daar nog? 'Nee, ik ben twee maanden geleden verhuisd.' O tof. Speel je nog Destiny? 'Nee, ik heb serieus m'n PlayStation niet eens aangesloten sinds ik verhuisd ben.' Oké, oké. 'Maar ik heb wel Red Dead Redemption 2 in pre-order staan.' Hij zucht eens en kijkt over het veld. 'Nu al zin in wekenlang ruzie met m'n vrouw omdat ik niet achter dat ding vandaan kom tot ik die game kapot heb gespeeld.' Ik zou willen dat ik een euro kreeg voor elke keer dat ik de afgelopen maanden een soortgelijk gesprek heb gehad.

Meestal is het met iemand die amper games speelt, of van die mensen die in een jaar tijd FIFA en Call of Duty kopen en het verder wel prima vinden. Met meer doorgewinterde gamers praat ik er wat minder over. Alsof bij het noemen van deze titel alleen al de anticipatie te heftig wordt om te bedwingen. Maar één ding is zeker: Red Read Redemption 2 leeft op zijn eigen niveau. »



Simon TELT DE DAGEN AF

Wil je goed leren schieten vanaf de rug van een galopperend paard, dan moet je regelmatig neuken op een waterbed.

Hoi, Doutzen!

Hoofdpersonage Arthur Morgan heeft een lullige naam en hij ziet er behoorlijk suf uit. Ik weet niet 100% zeker of ik wel blij ben met het feit dat dit een prequel is, aangezien we (of tenminste iedereen die het origineel gespeeld heeft, wat iedereen met een beetje verstand gedaan zou moeten hebben) dus al weten wat er gaat gebeuren met belangrijke personages als Dutch van der Linde, John Marston, Bill Williamson en überhaupt het Wilde Westen rond de eeuwwisseling.
Zo, klaar, nu hebben we werkelijk alle potentieel negatieve punten besproken. Anders nog iets?
Ik zie de wenkbrauwtjes van een paar sceptici die dit lezen al voorzichtig omhoog gaan. En ik weet, behaalde resultaten in het verleden bieden blablabla. Kom op zeg! Sinds Assassin's Creed: Unity ben ik voorgoed genezen van vernietigende tripjes op de hype-train, maar dit is Rockstar! Geloof je echt dat die ineens een verhaal neer gaan leggen dat niet meteen doorstoot naar het pantheon van gruwelijk geschreven avonturen? Of dat ze uit het niks plotseling vergeten zijn hoe ze een wereld tot leven moeten brengen, vol moeten proppen met content, geheel in één consistentie stijlvoering? Of misschien hebben ze de afgelopen tien maanden dagelijks iets verkeerds gegeten en hebben ze de ontwikkeling van Red Dead Redemption 2 effe afgeraffeld omdat ze allemaal naar de wc moesten? Ja, en misschien win ik morgen alle loterijen die er zijn in Nederland, los ik per ongeluk wereldwijd de hongersnood op tijdens een middagdutje en staat Doutzen Kroes ineens voor m'n deur omdat ze m'n Instagram zag en vervolgens besloot dat ze niets liever wil dan trouwen met me.
Oké goed, dat laatste is niet heel vergezocht, maar de rest van dit lijstje kun je vergeten. Als je met Rockstar te maken hebt, dan bieden behaalde resultaten in het blablabla wél garantie voor de toekomst.

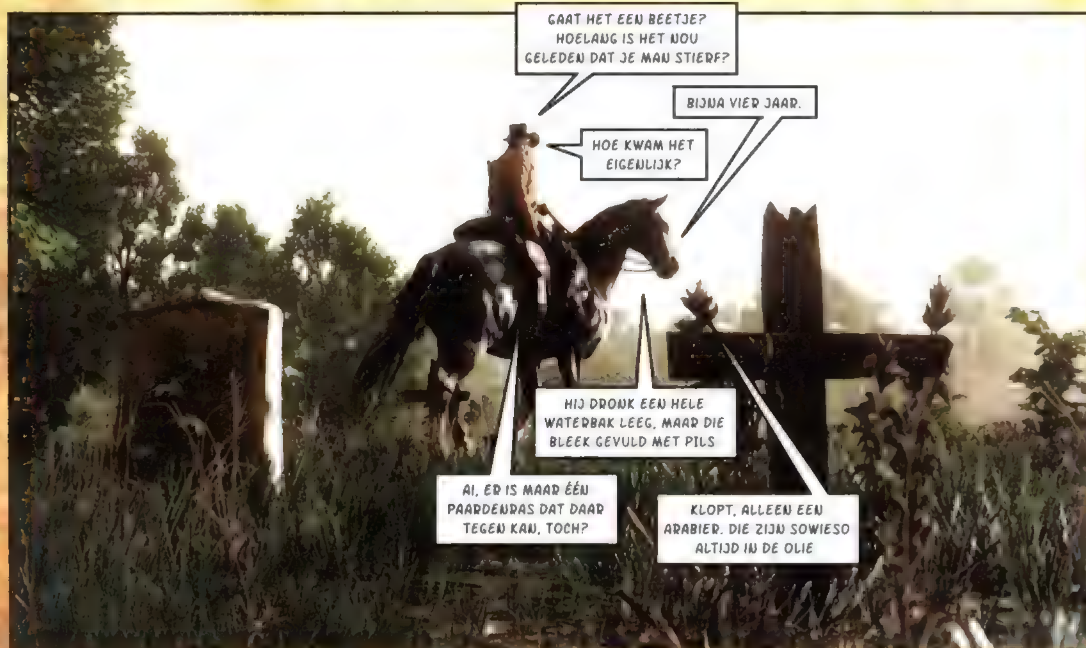


weetje • weetje

Ja, natuurlijk keert John Marston terug. In ieder geval als medelid in de bende van Dutch van der Linde, maar als Rockstar me even wil laten kreunen, wil ik 'm minimaal één keer mogen besturen. Ik mis die man.

HUISVADER SPELEN

Voor wie nog een beetje Harvest Moon of Stardew Valley in z'n games wil: in Red Dead Redemption 2 hoef je dus niet alleen maar de stoere pistool zwaaiende cowboy uit te hangen. Wie dat wil, investeert zijn tijd in het onderhouden van het kamp door materialen of voedsel te leveren. Je kunt lekker gaan vissen, jagen of een potje kaarten met je kampgenoten. Of je gaat je paardje aaien en kammen, want hoe meer tijd je met een individueel paard doorbrengt, hoe meer controle je over dat beest krijgt in moeilijkere situaties.



Een mooi bord

Als game-liefhebber mag je soms even de boel chargeren, even hopen op het beste en (met een knipoog) doen alsof een aankomende release de terugkomst van Jezus Christus op aarde is. Maar sommige dingen zijn al wel degelijk zeker; bijvoorbeeld hoe absurd mooi deze game eruit gaat zien. Ik weet serieus niet wat ik zie. Elk shot op het scherm voor me is een wauw-momentje, elk uitzicht een reden om een screenshot te maken. Of ik nu kwijlend uitkijk over prairies of woestijnen, door een moeras heen waad of in de verte de besneeuwde bergtoppen achter groene velden zie opsteken. De manier waarop de zon zich door de spaarzame gaten tussen de

wolken perst of de modderige plassen die gekieteld worden door de regen. De pezen in het been van het paard dat galoppeert, het bungelende, levenloze hoofd van een hertje dat achter m'n zadel gebonden is om zijn huid te verkopen bij het dichtstbijzijnde winkeltje. Geloof me, elke seconde op je scherm is een reden om je af te vragen: 'hoe kán dit op mijn console?' En misschien ook wel een beetje: 'wat de fuck doen alle andere ontwikkelaars eigenlijk het hele jaar door als dit daadwerkelijk mogelijk is?'.

"Wat de fuck doen alle andere ontwikkelaars eigenlijk het hele jaar door als dit daadwerkelijk mogelijk is?"

Maar, zei mijn oma vroeger altijd: 'Van een mooi bord kun je niet eten'. Disclaimer: ik heb dit mijn oma nooit letterlijk horen zeggen. Misschien heeft ze het weleens uitgesproken waar ik niet bij was, maar iemand z'n oma érgens heeft vrijwel zeker ooit eens zoiets gezegd. En het is niet eens waar, want van een mooi bord kun je prima eten. Wat een raar spreekwoord eigenlijk. Ik begin zelfs te twijfelen of ik het niet zelf verzonnen heb ...
Waar hadden we het over? Oh ja, Red Dead Redemption 2. En ik ging effe een bruggetje maken om erop te wijzen dat alleen de mooiste game aller tijden zijn, niet genoeg is om de verwachtingen waar te maken. En dus heeft Rockstar het gros van zijn aandacht gestoken in de wereld meer een wereld maken.

Cliché-alert!

Hoe vet de vorige Red Dead Redemption ook was, het had absoluut zijn verbeterpunten. Het instorten van de flow nadat je in Mexico was aangekomen bijvoorbeeld, het feit dat personages (hoe cool ook) vaak weinig meer waren dan narratieve instrumenten en het idee dat jouw daadwerkelijke invloed op de wereld slechts werd geleid door wat er in het verhaal gebeurde - om maar een paar dingen te noemen. En Rockstar heeft precies die laatste twee punten aangepakt! Voor wie het nog niet weet; Red Dead Redemption 2 is dus een prequel op het eerste deel. Dit vervolg speelt zich af in 1899, iets vroeger dan het origineel dus, maar nog steeds in de periode waarin de gebruiken van het Wilde Westen langzaam maar zeker beginnen te clashen met de maatschappelijke en technologische vooruitgang waar Amerika zich op dat moment in bevindt. Joegen we in het origineel nog als voormalig bendelid John Marston op zijn oude makkers van de Van Der Linde-bende, dit keer zitten we als Arthur Morgan middenin de hoogtijdagen van de beruchte groep outlaws. En, cliché-alert, Van Der Linde wil nog één keer een grote slag slaan. Nog een cliché-alert: dat gaat natuurlijk fout, waarna de hele groep op de vlucht slaat en als een soort rondreizend gewelddadig circus steeds weer opnieuw z'n kamp opslaat. Dat kamp en zijn inwoners worden voor Rockstar de kapstok om hun vernieuwde kijk op 'open wereld games' vorm te kunnen geven en verbeterpunten om het origineel onder handen te nemen.

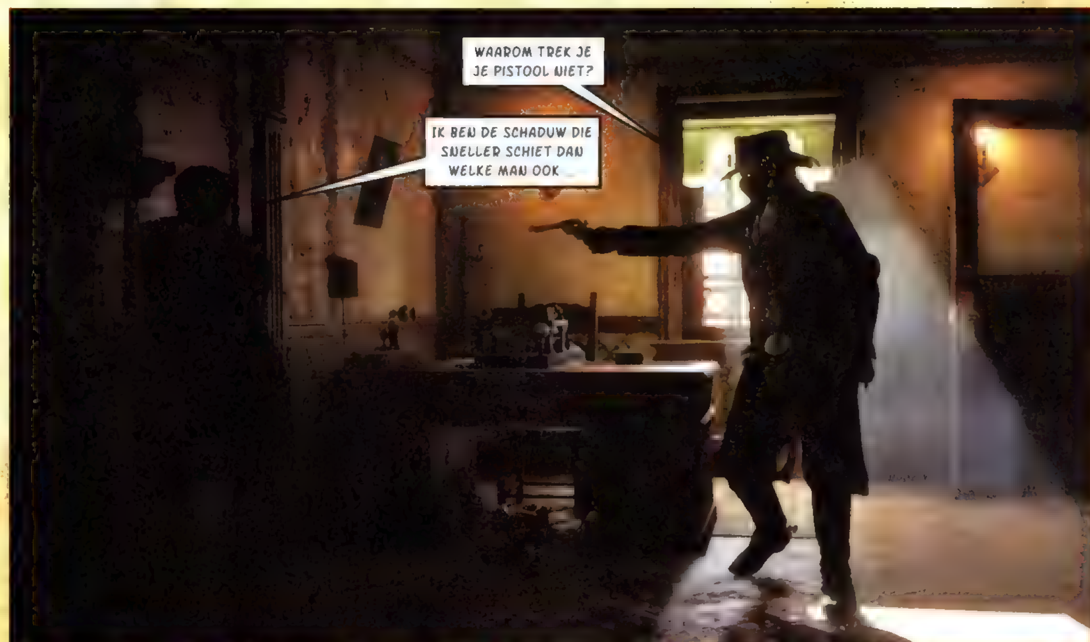


weetje • weetje

Straus Zellnick, big boss bij Take Two Interactive, zei in een interview nog niet zeker te zijn dat Red Dead Redemption 2 een succes zou worden. PU-redacteur Simon Zijlemans zei in geen interview: 'Hahaha!'

Mijn Kamp

Interactie en consequenties worden de sleutelwoorden voor dit nieuwe zijstapje. Zo krijgen we dit keer dialoogopties »



om situaties anders te benaderen. De sheriff spreekt je dreigend toe? Misschien wil je 'm intimideren of meteen je wapen trekken of, als je goed opgevoed bent, misschien de situatie met woorden proberen te sussen. Het is jouw keuze en de gevolgen zijn voor jou én de spelwereld. Rockstar belooft namelijk dat veel keuzes invloed hebben en houden. Geen idee in hoeverre dat doorgevoerd gaat worden in de hoofdvertelling, maar het idee dat in deze wereld de personages en situaties rekening houden met 'jouw' Arthur Morgan, is absoluut iets om naar uit te kijken.

Hoe fantastisch zou het zijn dat bij de brutere spelers mensen al huiveren van angst en bibberend de deuren dichtslaan als ze een stadje binnenkomen of dat ze juist behulpzaam en vriendelijk zijn als je een ruwe-bolster-blanke-pit-hart-op-de-juiste-plaats-cowboy bent.

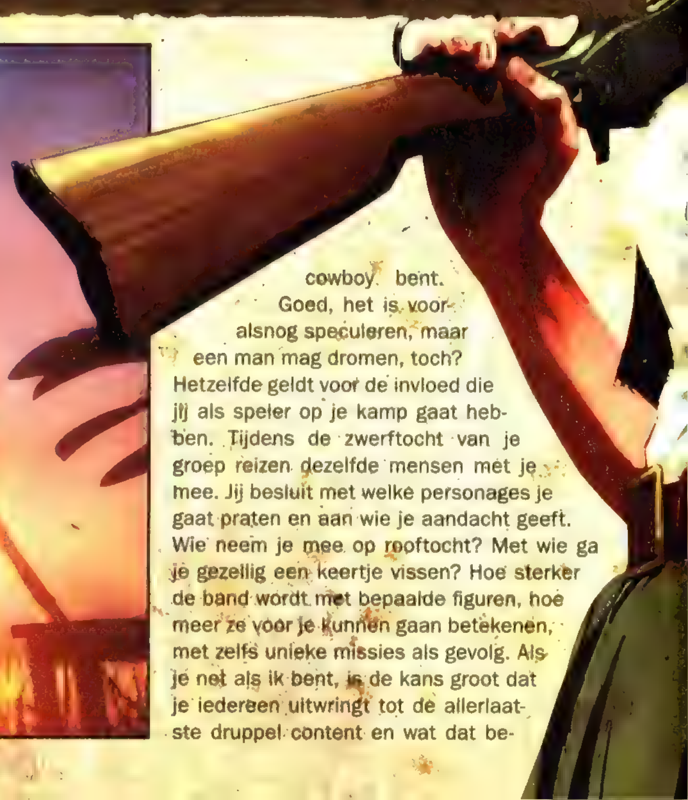
Goed, het is voorlsnog speculeren, maar een man mag dromen, toch? Hetzelfde geldt voor de invloed die jij als speler op je kamp gaat hebben. Tijdens de zwerftocht van je groep reizen dezelfde mensen met je mee. Jij besluit met welke personages je gaat praten en aan wie je aandacht geeft. Wie neem je mee op rooftocht? Met wie ga je gezellig een keertje vissen? Hoe sterker de band wordt met bepaalde figuren, hoe meer ze voor je kunnen gaan betekenen, met zelfs unieke missies als gevolg. Als je net als ik bent, is de kans groot dat je iedereen uitwringt tot de allerlaatste druppel content en wat dat be-

ONLINE GLAZEN BOL

Hoe tof wij het straks ook gaan vinden om door deze game te spelen, de investeerders van Take Two Interactive en natuurlijk ook ontwikkelaar Rockstar zelf kijken waarschijnlijk al met angst, beven, hoop en dollartekens in hun ogen uit naar wat deze game online gaat doen. Want als GTA V enige indicatie is, dan kan iedereen die eraan verdient morgen met pensioen. De game kwam uit op twee generaties consoles, verkocht bijna 100 miljoen exemplaren en harkte (vooral vanwege microtransacties online) vele miljarden euro's binnen. De kans dat Red Dead Redemption als kleinere franchise net zo veel gaat verkopen, is niet zo groot, maar er is geen analist op aarde die geen megasucces in het vooruitzicht stelt voor deze titel.

En dat zou dus weleens een mega-mega-megasucces kunnen worden als Rockstar óók hier de aandacht van spelers weet vast te houden met een voortdurende en continu geüpdatete online-modus. En wie weet, waarschijnlijk is het trucje van GTA V zo goed bevallen dat Rockstar ook hier rekening houdt met een late release op de ene generatie, om op de volgende generatie weer dezelfde kopers binnen te harken. En dat is dan weer een aardige indicatie van wanneer we die generatie mogen verwachten. Reken zelf maar uit ...





VERDOMME; IK DACHT DAT IEDEREEN BEGREPEN HAD DAT HET ZAAK WAS OM DIE GROEP INDIANEN ONGEMERKT TE BENADEREN, EN NU KRIJG IK TOCH ECHT EEN WALM CHANEL CHANCE EAU FRAÎCHE EAU DE TOILETTE IN M'N SMOEL.

HET IS PACO RABANNE LADY MILLION EAU DE PARFUM ...



treft zullen de ervaringen voor spelers als wij voor een groot deel hetzelfde zijn, maar gevoelsmatig is deze verandering veel waard. Jantje vertelt me niet over een geheime schatkaart omdat ie een icoontje boven z'n hoofd heeft, hij doet dat omdat ik tijd heb geïnvesteerd in onze relatie. En Pietje verklapt waar dat epische pistool van zijn grootvader verstopt ligt. Niet omdat ik dat zie in een suf menuutje waar sidequests onder elkaar staan, maar omdat Pietje m'n vaste vismaatje is, en oké, hij maakt veel te veel lawaai en vorige week gooide die pannenkoek nog per ongeluk m'n hengel het water in, maar verdomme het is wel MIJN vismaatje ja!

Boeit geen fuck

Dat alles klinkt natuurlijk heel mooi, maar wat nog veel belangrijker is: elk woord dat je voorafgaand aan deze zin gelezen hebt, boeit geen fuck. Want waar heb ik het nou echt over? Het feit dat je praatjes kan maken met NPC's, dialoogopties, regen die modderplassen kietelt (moet gezegd worden, op die poëtische ingeving ben ik best trots), m'n oma en een random guy bij een voetbalwedstrijd die ging verhuizen. Leuk en aardig allemaal, maar we hebben het hier nog altijd over Red Dead Redemption 2 en over Rockstar.



weetje • weetje

Het Deadeye game-systeempje keert terug. De tijd gaat in slow-mo, spelers mikken op de hoofdjes in beeld en zodra de slow-mo-timer afgelopen is, blaast Morgan sneller dan zijn schaduw al z'n doelwitten overhoop. Volgens Rockstar is het systeem lekker onder handen genomen. Volgens iedereen die er tot nu toe iets van heeft gezien, lijkt het precies hetzelfde als voorheen. Wat verder prima is.

Natuurlijk zijn er dingen anders dan het origineel, maar stel dat dit niet zo was. Stel, we kregen alleen een nieuw verhaal dat net zo goed was, precies dezelfde type sidequests, dezelfde beperkte interactie met je omgeving en dezelfde fouten als het origineel, maar dan in het mooiste jasje dat we ooit gezien hebben. Dan nog beven Call of Duty, en Assassin's Creed, en Battlefield V, en elke andere game dit najaar van angst. Dan nog krijgen wij gamers een game die het gros van ons zonder twijfel tot GOTY bestempelt. Dan nog leeft Red Dead Redemption 2 op een compleet ander niveau.

"Hoe fantastisch zou het zijn dat de brutere spelers mensen al huiverend de deuren zien dichtslaan als ze een stadje binnenkomen."

En het allermooiste: de kans dat Rockstar niet verbetert na al die jaren ervaring is zo goed als nul. Sterker nog, ik zou de kans dat Doutzen Kroes hier ... o wacht effe, de bel gaat!



VERWACHTING *SIMON:*

Ik durf huis en haard erom te verwedden dat Red Dead Redemption 2 het schaamrood op de kaken zet van alle andere 2018-games. Dit wordt een mijlpaal, zeker grafisch en qua spelwereld, maar Rockstar kennende laten ze het daar niet bij. Nog even wachten, mensen.

- + Ziet er absurd goed uit.
- + Meer interactie met de spelwereld.
- + Zinvolle actie met NPC's.
- − Arthur Morgen ziet er nog altijd suf uit.

ACTIE
ROCKSTAR
26.OKTOBER 2018

YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...



HEBBIE EEN GAME-PC'TJE OVER?

Mijn naam is Finn, ik ben 13 jaar oud en ben al een tijdje trouw lezer van het blad, en dat lees ik waarschijnlijk wel 10 keer wachtend totdat het volgende nummer uitkomt. Ik hou ontzettend veel van gamen, en dan vooral Nintendo en online games. Ik heb dus een Nintendo Switch en een 'game pc', waar dus mijn wens over gaat.
Ik heb een best wel oude graphics card en ik heb volgens mij nog nooit wat aan de andere dingen veranderd. Nou heb ik zelf geen geld (skeer! :)) en mijn ouders willen niet het geld betalen om een game-pc te kopen. Nou zie ik in Hardware-hoek regelmatig Florian met een dikke game-pc staan, en dat maakt mij best jaloers. Dus wat ik wilde vragen is: hebben jullie nog iets van een game-pc? Ook al zeggen jullie waarschijnlijk nee (en dat kan ik begrijpen) zou ik toch al heel veel waarderen dat jullie de tijd nemen om dit te lezen, en als de kleine kans er is dat jullie ja zeggen, dan is het niet te beschrijven hoe blij ik ben, echt waar.
Finn
PS: SHOUT OUT NAAR TJEERD!

Je hoeft echt niet jaloers te zijn, Finn. Al die dikke pc's gaan na het testen meteen weer terug naar de fabrikant. En de pijn die dat elke keer weer bij Florian doet, die wil je echt niet meemaken. Dat zijn telkens weer zeer traumatische ervaringen.

ED SAYS NO

Beste POWER UNLIMITED mijn naam is Davy, Ik Kom uit Eindhoven De Gekste stad van Nederland haha. Ik had een vraagje ik zit er al heel lang over naar de denken om bij jullie te kunnen werken. Ook al had ik eerlijk gezegd die keuzen sneller kunnen maken haha. Ik ben trouwens een hele groten fan van de POWER UNLIMITED. Ik keek alles op YouTube en iedere keer waar ik hem ook vandaan kon halen haalde ik wel weer ergens de POWER UNLIMITED Magazine vandaan . En ben een enorme gamer ik haal daar all mn energy En Inspiratie vandaan vandaan voor in mijn studio want produceer ook nog mijn eigen tracks. Maar game is ook ECHT iets wat ik heel graag doe. zelfs iets te graag XD.
en bij jullie werken is altijd al een droom geweest van mij. Van af het moment da ik de POWER UNLIMITED heb leren kennen
ik hoor graag iets van jullie of er er een soort sollicitatie gesprek kan plaats vinden of hoe jullie da willen gaan doen/ regelen.
met helen vriendelijke groet
BESTE POWER UNLIMITED FAN.
Davy

Hoi Davy, dat je Power Unlimited consequent met hoofdletters schrijft en uit de gekste stad van Nederland komt, is natuurlijk +2, maar die azijnpisser van een Ed riep meteen -3 toen hij alle taalfouten in je tekst telde. Sorry man, gewoon nog effe een paar jaar wachten tot die ouwe kommaneuker met pensioen is.

BELEGGEN MET EEN PRO

Geachte heer/mevrouw,
Op vrijdag heb ik de 500 Million PS4 Pro gekocht bij Gamemania. Maar nu zegt iedereen om me heen dat ik 'm in de verpakking moet laten zitten en in een donker vergetelhoekje moet stoppen. Klaarblijkelijk wordt die dan wat waard. Wat denken jullie?
Saul

Je moet niet alles geloven wat je hoort, Saul. Zo hebben ze Wouter eens verteld dat ie heel veel camembert moest kopen omdat die Franse kaasjes over een jaar of tien hun gewicht in goud waard zouden zijn. Nou, daar is ie dus aardig ingestonken.

PRULLENBAK

Beste Ed,
Gij die gegamed zijt in de naam van alle updates, ik verzoek u. Ik heb een brandende vraag die geblust moet worden: hoe krijg ik prullen in mijn prullenbak? Ik controleer hem elke dag, maar ik zie er niks in zitten. Ik vind dat zonde van zo'n mooi gebruiksvoorwerp. Ik zou graag mijn prullenbak willen vullen. Maar hoe?
Henk

Ik heb geen idee waarom het bij jou niet werkt, maar bij mij ging je brief zonder problemen de prullenbak in, hoor.





JAARABONNEMENT MET SPORTSOKKEN

Beste PU,
Krijgen jullie binnenkort nog een actie voor een jaarabonnement + een gratis game? Bijvoorbeeld met Assassin's Creed Odyssey of Formule 1 2018. Dit is al namelijk al een tijd geleden.
Met vriendelijke groet,
Nick

Het wordt idd steeds moeilijker om zo'n actie op touw te zetten. Maar als jij een jaarabonnement neemt, belooft Ed dat hij een paar door hem gedragen sportsokken naar je zal opsturen!

KULUM



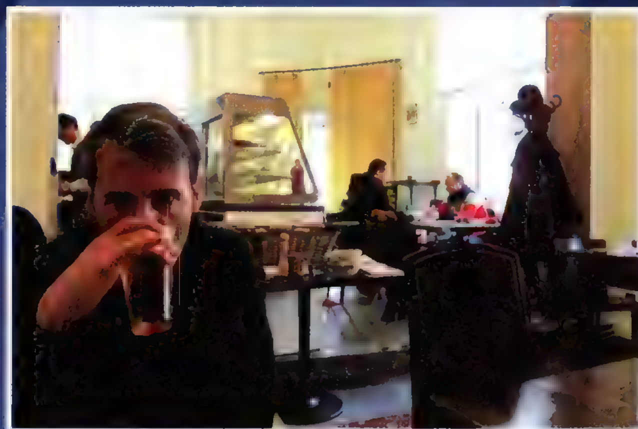
Raf Picavet

Onze Vlaamse lezers kennen hem sowieso, maar gamejournalist Raf is zo groot dat hij ook onder Nederlandse gamers een behoorlijke naam geniet. Hij schreef voor onder meer Gunk, Chief en Gamer.nl, en is nog altijd met regelmaat op de (Vlaamse) televisie te zien. En het mooie is: hij gaat voor PU schrijven! Toch ...?



Utrecht, ergens begin februari. De jaarlijkse borrel waar videogame-uitgevers de gamepers binnen de Benelux uitnodigen voor een paar uurtjes 'open bar'-experience. Dat 'Benelux' moet overigens iets genuanceerd. Ik bleek die avond de enige Belg die de grens was overgetrokken. En Luxemburg, tja, zowat de integrale bestaansreden van dat land is dat ze drie letters in het woord Benelux kregen. Dat zijn er namelijk vier méér dan ze verdienen.
Maar goed, ik raak daar op die borrel aan de praat met Martin van Power Unlimited. We rakelen wat oorlogsverhalen op. We lopen elkaar immers al langer dan tien jaar op perstrips tegen het lijf. Niet zelden aan het andere eind van de wereld en in prettig gestoorde omstandigheden. We bekvechten opnieuw over dezelfde details. Details waarvan we eigenlijk al te goed beseffen dat we destijds allebei veel te dronken waren om er nu nog ons gelijk uit te slepen.

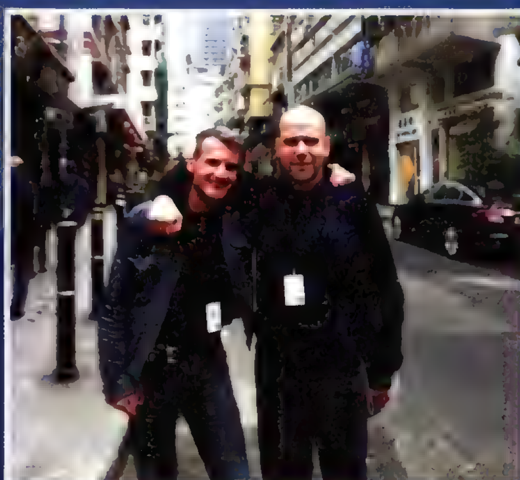
Dan zegt diezelfde Martin: "Dus Raf, wanneer ga jij eindelijk eens voor ons schrijven?"
Shit.
"Euh, ik weet niet of dat zo'n goed idee is", probeer ik nog tijd te winnen.
"Waarom niet? PU doet het nog steeds goed in België. Hoog tijd voor een Belg in ons team, en jij zit al 17 jaar in het vak!"
Ik kijk hoopvol naar Wouter, die erbij is komen staan en altijd goed is voor een totale random verandering van onderwerp.
"Ja, waarom niet?" zegt hij met griezelige ernst.
Really, Wouter?! Uitgerekend nú gaan we rationeel doen?
"Omdat ik antiek ben en jullie een heel – kuch – onvolwassen uitstraling hebben?"
"Zo onvolwassen als toen jij en ik die arme New Yorkse ober met dat spraakgebrek drie uur lang in de zeik namen?"
Dat was Simon, de man waar ik dan weer juist van hoopte dat ie zich niét in dit gesprek zou mengen.
"Ja maar ... ik heb het niet zo op dat egotrippen met mijn grijnzende kop bij elk artikel. Ik vind dat de tekst voor zichzelf moet spreken."





"Zoals die programma's op de Vlaamse tv, waarin je proefondervindelijk ladyboys in Thailand en strippers in Vegas interviewde, bedoel je?"
Jezus Wouter! Bedankt om meteen ook mijn volgende 'te puberaal naar mijn smaak'-argument te vloeren.
"Of dat ego, dat zich op een troon laat fotograferen en hier al de hele avond staat te genieten van hoe iedereen zijn ring en kont komt kussen?"
Fuck Simon. JIJ of all people over MIJN ego? Seriously?!
"Ach misschien ben ik gewoon een te arrogante ouwe zak om zo'n samenwerking tot een goeie match te maken."
"Nooit iets van gemerkt." Dit van Florian. Sympathiek, maar definitely not helping.
"Mwah, dat arrogante, daar zit wel iets in."
Dank je Tjeerd, dank je ... denk ik toch.
"En die ouwe zak is ook wel waar." Oké, zo kan het wel weer, Florian.
"Dus je hebt er eigenlijk gewoon geen zin in?", vat een verdacht glimlachende Martin samen.
"Nee, eigenlijk niet."
Yesss!
"Goed, dan graag ergens volgende week je column. De maand erop verwacht ik je eerste stukken."
"Oké, Martin."
Zucht.
"Trouwens, die column heet bij ons gewoon kulum."
Natúúrlijk heet dat bij jullie kulum ... waar ben ik in godsnaam aan begonnen?





DARK SOULS IS DOOD, LANG LEVE DARK SOULS

SEKIRO
SHADOWS DIE TWICE







Waarom dingen veranderen die door miljoenen als heilig worden beschouwd? Toch is dat wat Sekiro: Shadows Die Twice, de nieuwste game van From Software, doet. Het zal lijken op Dark Souls, maar vooral ook héél erg anders zijn. Hier de vier grootste veranderingen (en waarom fans van Dark Souls zich geen zorgen hoeven te maken).

1. WEG ZIJN DE RPG-ELEMENTEN

De Souls-games staan mede bekend om de vrijheid die spelers hebben als het om speelstijlen en personages gaat. Je kunt zijn wie je wilt, spelen zoals je maar wilt en elke statistiek levellen die je wilt. Of je nou een vuursmijtende barbaar met een knuppel wilt zijn of een ridder die magie kan schieten, alles lijkt mogelijk.

Nou, dat zal dus niet het geval zijn in Sekiro: Shadows Die Twice. Deze game bevat géén character customisation. Géén levelling. Géén groot scala aan speelbare wapens. En géén coöperatieve gameplay of PvP. Dit zal voor veel Souls-fans ongetwijfeld aanvoelen als een gemis.

Het voordeel van dit alles is dat Sekiro een veel gestroomlijndere, rijkere game kan worden dan zijn Souls-voorgangers. Het feit dat het een 'vaste' hoofdpersoon heeft, de titulaire Sekiro, betekent dat het verhaal veel explicieter en dieper kan worden dan de vagere Souls-games. Geen levelling betekent dat grinding tevens van de kaart is (goed nieuws, hoor) en dat de focus meer ligt op inventief omgaan met de gameplay en de open wereld (net als een spelletje genaamd Breath of the Wild).

Het gebrek aan andere wapens voelt misschien als het grootste gemis - je zult te allen tijde een katana met je meedragen - maar spirituele vader Hidetaka Miyazaki heeft al bevestigd dat er vele 'zwaardstijlen' zullen zijn (waaronder dual-wielding), ieder met een eigen moveset, waardoor er geen sprake hoeft te zijn van eentonigheid.

Tevens wordt de zwaardactie aangevuld met de 'shinobi-prothese' van Sekiro; zijn metalen arm kan op verschillende manieren worden uitgebouwd (en is wél te upgraden). Met de shuriken-upgrade kun je projectielen schieten, met de bijl-arm kun je schilden breken, met de vuurarm kun je shit in de fik steken en paarden afschrikken, en met de schildarm heb je een extra defensieve optie. Genoeg gameplay-variatie dus.

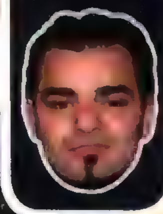
En wat het gebrek aan PvP en co-op betreft: Miyazaki heeft gezegd dat zijn visie voor Sekiro gefocust is op de enkele speler; het gebrek aan multiplayer zorgt ervoor dat hij deze visie nog scherper neer kan zetten. He-luh-maal prima.



2. SPEEL SECUUR MET EEN GOED POSTUUR

Souls-games zijn deels zo bevredigend vanwege de voorzichtige doch gewichtige combat die ze bevatten. Je kunt niet losgaan op een vijand; je moet geduldig te werk gaan en wachten tot de vijand aanvalt, zodat jij vervolgens op goed getimede wijze de tegenaanval kunt inzetten. In de praktijk betekent dit: wachten, aanvallen, wegrollen, herhaal.

Deze dynamiek zal volledig verdwijnen; in Sekiro werk je met een 'postuursysteem', waarbij jij (en de vijand) steeds een beetje postuur 'verliest' als je aanvallen afslaat met je zwaard. Deflecteer je echter een aanval op het exacte moment dat je geraakt wordt, dan verlies jij niks aan postuur maar raakt juist de vijand er wat van kwijt. Als iemand vervolgens helemaal geen postuur meer







'over heeft' dan krijgt de tegenstander de kans op een cruciale, dodelijke aanval. Waar de Souls-games dus draaien om het aanvallen-en-ontwijken-ballet, draait Sekiro om een nog gevaarlijker, intiemer spel, waarbij de focus ligt op timing en kletterende zwaarden. Weg is het constante gerol; je zult continu het wit van je tegenstanders ogen zien. Dit postuursysteem is een combinatie van het iconische uithoudingsvermogen (stamina) dat in alle Souls-games zit en het verslavende pareersysteem uit Metal Gear Rising: Revengeance, waarbij perfect afweren met je zwaard ook al aan de orde van de dag was. Je zult in Sekiro dus geen openingen moeten vinden, maar openingen moeten máken. Souls-fans zullen hier even aan moeten wennen, maar niet getreurd: de essentie van de oude Souls-gameplay is hierin bewaard gebleven. Timede je je rol verkeerd in Dark Souls? Dan werd je genakt. Time je in Sekiro je block verkeerd? Dan word je genakt.

ENTERHAAK = THE BEST

From Software heeft goed gekeken naar ondergewaardeerde games als Lost Planet en Bionic Commando (en goed gewaardeerde games als Batman: Arkham City en Just Cause 3) en zag dat die games mede zo tof waren dankzij één geweldig, nog veel te weinig gebruikt gameplay-element: de enterhaak.

Kijk, de Souls-games zijn altijd goed geweest in het verkennen van prachtige, doolhofachtige werelden, maar je was wel altijd heel erg 'gegrond'. Wat betreft verticaliteit in het leveldesign was je voornamelijk overgeleverd aan liften en ladders. Heel veel ladders. Dit werkte, maar het voelde ook altijd erg beperkend. Gelukkig is deze restrictie weg in Sekiro. En niet alleen vanwege het feit dat deze game een springknop bevat, wat op zichzelf al benadrukt dat je in deze game veel meer (verticale) bewegingsvrijheid en snelheid zult hebben. Sekiro z'n mechanische arm zal ook te allen tijde een enterhaak kunnen afschieten, waarmee de titulaire ninja zichzelf snel van A naar B kan teleporteren, als een soort van ninja-Spider-Man.

> "DE ENTERHAAK MAAKT HET NAVIGEREN SNELLER EN EEN STUK VERTICALER."

Deze enterhaak zal het navigeren van de gigantische, open wereld (nóg opener dan die van Dark Souls en Bloodborne!) niet alleen sneller maken, maar ook een stuk verticaler. Je schiet jezelf hiermee in no time naar de top van een boom of bovenop het dak van een pagoda. De implicaties die dit heeft voor het leveldesign zijn enorm: geheimen kunnen veel beter verstopt worden en de zestiende eeuwse, Japan-achtige wereld kan nog organischer ontworpen worden. Bovendien zorgt de verticaliteit ook voor offensieve voordelen: een hoge positie betekent immers de vijand kunnen verrassen. En, ja, de enterhaak kan ook gebruikt worden tijdens combat: niet alleen om jezelf naar vijanden naar toe te trekken en andersom, maar ook om je snel te verplaatsen tijdens gevechten. Als er een samurai te paard op je afstormt, dan wil je snel naar de andere kant van de arena kunnen vliegen.

'YOU DIED' IS NOG MAAR HET BEGIN

Sterven is een essentieel onderdeel van de Souls-serie, mede omdat het je dwingt om stukken van de game te herspelen. Dit zorgt ervoor dat je langzaam maar zeker leert hoe de game in elkaar steekt (lees: wat de aanvalspatronen van de vijanden zijn).

Nou, in Sekiro is sterven een nog véél belangrijker onderdeel van de game geworden; de subtitel 'Shadows Die Twice' is er niet om poëtische redenen. Als je sterft, zul je de mogelijkheid krijgen om direct weer tot leven te komen (dit kost echter wel in-game valuta en zul je dus niet altijd kunnen gebruiken) wat jou de kans geeft om de nietsvermoedende vijand, die jou voor dood achterliet, alsnog in de rug aan te kunnen vallen. Jezelf weer tot leven wekken, kan zo dus onderdeel worden van je aanvalsstrategie.

In eerste instantie lijkt het dus alsof Sekiro een veel minder 'rijke' game wordt dan de Souls-titels die From Software tot nu toe heeft geproduceerd, maar de waarheid is dat dit allesbehalve het geval is. Sekiro wordt meer gestroomlijnd, vergelijkbaar met hoe Bloodborne ook al minder kwantiteit bevatte ten opzichte van Dark Souls (vooral qua wapens) maar uiteindelijk qua kwaliteit ongeëvenaard bleek te zijn.

De opties in Sekiro zijn in ieder geval talrijk. Wie wil, kan bazen rechttoe, rechtaan aanvallen voor een heftig zwaardfestijn. Maar je kunt ook met je veelzijdige armprothese tactischer te werk gaan en zo op zoek gaan naar vijandelijke zwakheden. Of wil je je écht een shinobi voelen? Dan kun je stealthy te werk gaan en vijanden doden voordat ze je ook maar gezien hebben. En dan is er dus ook nog het sterven en weer tot leven komen, om vijanden altijd een stap voor te zijn.

Nee, Dark Souls-fans hoeven nergens bang voor te zijn: Sekiro vervangt slechts de focus, en dat gaat nergens ten koste van de kwaliteit.

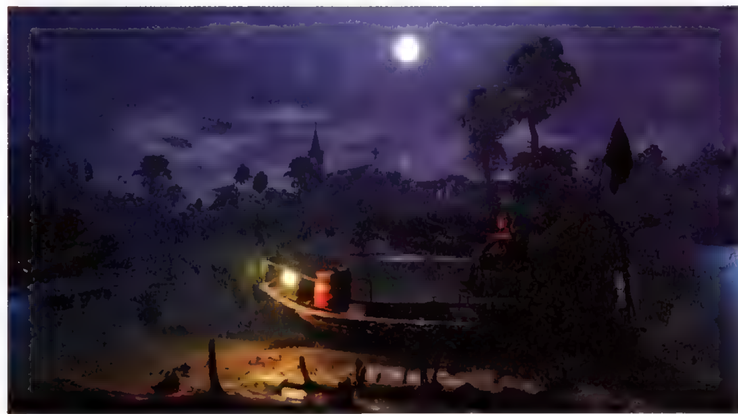


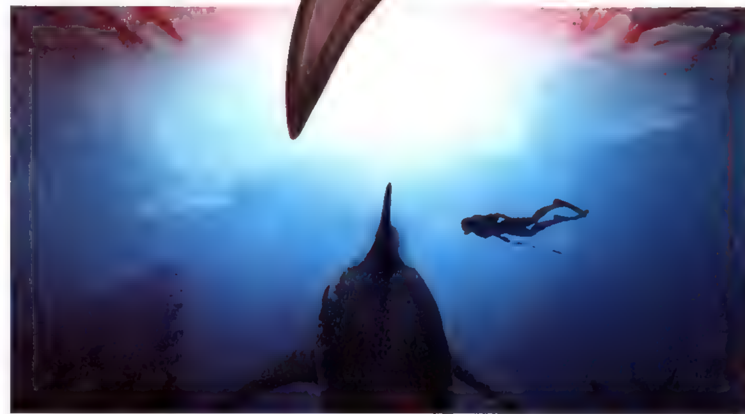
JIJ BENT DE HAAI!

MANEATER



Hij verdronk een beetje tussen de golven van het andere E3-geweld, maar tijdens de PC Gaming Show werd-ie toch echt aangekondigd: een shark playing-game getiteld Maneater. Haaienfan Jurjen kan niet wachten om er zijn tanden in te zetten!





De film Jaws was in 1975 de eerste grote zomerblockbuster ooit, won drie Oscars en harkte als eerste film meer dan 100 miljoen dollar binnen. Het is dan ook een vrijwel perfecte film; met een verhaal dat op meerdere niveaus spannend in elkaar steekt, zeer overtuigend acteerwerk, meesterlijke muziek ... en natuurlijk die grote witte haai!

Het mooie is dat die haai eigenlijk niet eens zo vaak in beeld verscheen, maar zijn aanwezigheid vooral werd gesuggereerd door de muziek en camerabewegingen. En een monster dat je niet kunt zien, is altijd enger dat een monster dat je wél ziet – dat had regisseur Steven Spielberg toen al goed begrepen.

En eigenlijk is dát ook wat haaien in het algemeen zo eng maakt: het zijn werkelijk bestaande, groteske monsters (ik heb het dan over bullebakken als tijgerhaaien en grote witte haaien met die dode ogen en meerdere rijen dolkachtige tanden), maar je ziet ze niet omdat ze onder water zitten. Daarom denk je na het zien van Jaws wel twee keer na voordat je nietsvermoedend de zee in duikt. Een van de taglines van de film wakkerde de angst voor haaien nog eens extra aan: 'See it before you go swimming.' Nice.

NIETS ENGS AAN

Als liefhebber van grote vissen in het algemeen en haaien in het bijzonder, kijk ik bijzonder uit naar Maneater: een openwereld actie-RPG waarin ík de haai mag spelen. Al gaat die game natuurlijk nooit werken zoals Jaws werkte. Want doordat je de haai zelf mag besturen, is er niets engs meer aan dat beest. Immers, je bent in de game niet bang voor het monster onder water, want je bent zélf het monster onder water.

En dat heeft ook zijn charmes. Stilletjes volg je een zwemmende vrouw, om je daarna plotseling vast te bijten in haar benen en woest heen en weer te bewegen om die van haar lijf te scheuren. Je maakt snelheid en springt met een krachtige beweging uit het water om een nietsvermoedende visser van een pier te happen. Duikers, krokodillen, schippers op boten, toeristen op jetski's, mensen zonnebadend op het strand – alles wat zich ophoudt in of nabij het water kan in de volgende seconde ten prooi vallen aan jouw machtige kaken, waarmee je het zachte vlees in rode wolken van lichamen scheurt. En wanneer dit moorden je wat te oppervlakkig in de oren klinkt: de game belooft zeker wel wat diepgang te krijgen.

"HET UITEINDELIJKE DOEL: WRAAK OP DE BRUUT DIE JE MOEDER VERMOORDDE!"



weetje • weetje

Je begint de game als babyhaai die door een mens uit het lijf wordt gesneden van zijn moeder, die vervolgens sterft. In het eerste, relatief lineaire deel van de game moet je vooral eten om te groeien. Als je eenmaal het formaat van een volwassen haai hebt bereikt, begint het open-wereldgedeelte van Maneater, en kun je dus zwemmen waar je maar wilt. Het uiteindelijke doel van de game laat zich raden: wraak op de bruut die je moeder vermoordde!



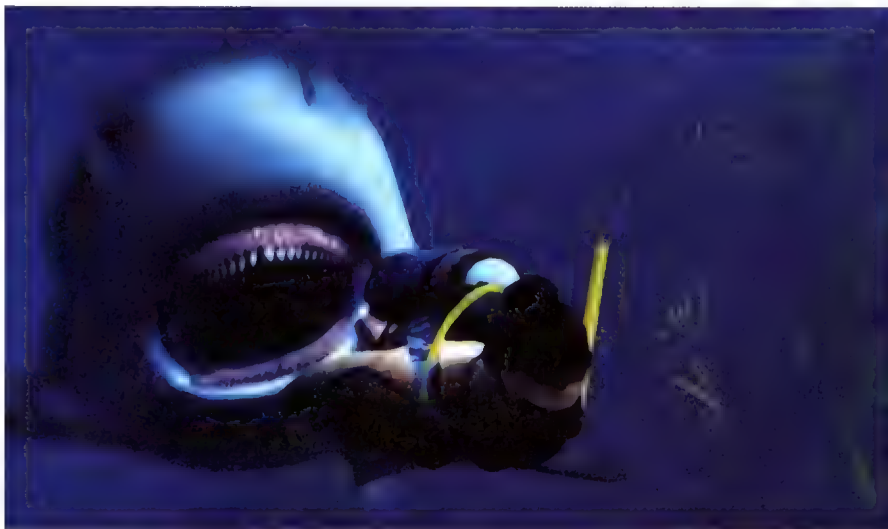
RPG-SYSTEMEN

In 2014 werd op Steam de multiplayer 'sharks vs. divers'-game Depth uitgebracht. Die game was als mod voor Unreal Tournament ontwikkeld door





een klein team onder leiding van ene Alex Quick, die eerder het populaire Killing Floor (eveneens een Unreal Tournament-mod) maakte. Diezelfde Alex Quick klopte aan bij uitgever TripWire met het idee om Depth als basis voor een singleplayer shark playing-game te gebruiken. TripWire hapte toe. Aangezien Depth de basis vormt voor Maneater, is het niet vreemd dat de RPG-systemen uit die eerste titel terugkeren in Maneater, hetzij lichtelijk aangepast en uitgebreid. Daarbij kun je denken aan het uitbouwen van eigenschappen als perceptie, wendbaarheid, duurzaamheid, vitaliteit en



bloeddorstigheid (dat laatste verhoogt je critical hit damage).

Een tweede systeem laat je je haai aanpassen met 'evoluties' (een variant op je gebruikelijke gear) als vlijmscherpe vinnen, een sterkere staart en krachtiger kaken. Van deze evoluties kun je er vier tegelijk aan je haai toewijzen. En zo moet je je haai al moordend en puzzelend met je ervaringspunten steeds sterker maken. Bijvoorbeeld om je GTA-achtige killstreaks wat langer vol te kunnen houden.

HAAIENJAGERS

Dat wordt natuurlijk een van de leukste dingen om in Maneater te doen: gewoon een beetje rondzwemmen om hier en daar iemand te verrassen en tussen je kaken te verscheuren. Net als in GTA stijgt daardoor je beruchtheidsniveau en zullen steeds meer en machtiger politiekrachten jacht op je maken. Uiteindelijk verschijnen gepantserde haaienjagers, die als eindbazen in de game functioneren. Lukt het je zo'n bijzonder sterke haaienjager te doden, dan krijg je toegang tot sterkere evoluties.

Je kunt ook evoluties vrijspelen door het doden van bepaalde aantallen andere dieren, zoals krokodillen, dolfijnen, walvissen, kwallen en andere haaien. Genoeg uitdagingen dus om het moorden fris te houden, en zoals het hoort in zo'n 'open-oceaangame' bepaal je zelf welke uitdagingen je aangaat, en hoe en wanneer je die voltooit.

Al met al belooft Maneater een game als alle andere te worden, waarin je een krachtig, steeds machtiger wordend wezen bent en alles vooral om het uitmoorden van andere wezens draait. Alleen doe je dat deze keer als haai, zwemmend onder water, of springend vanuit het water. En juist dat lijkt me verfrissend.



weetje • weetje

De game laat je vrij zwemmen door het Golfkustgebied van de VS, inclusief de kust van Florida en de moerassen nabij de Mississippi-rivier.

TOP 5 ONDERWATERGAMES

Wie niet kan wachten om met Maneater soepeltjes door een uitgestrekte oceaan te glijden, zou in afwachting van die game alvast een oudere onderwatergame kunnen opduiken.

5 JAWS UNLEASHED (2006, PS2/Xbox/PC)
De 'power fantasy' om als machtige haai in nietsvermoedende mensen te bijten, kon je in 2006 al in Jaws Unleashed beleven. Helaas zat die game nogal rommelig in elkaar.

4 SONG OF THE DEEP (2016 PS4/Xbox One/PC)
Deze charmante, op Ierse folklore gebaseerde onderwatergame van Insomniac Games laat je een duikbootje besturen door 2D-oceanen.

3 ECCO THE DOLPHIN (1992, Megadrive)
De eerste game die je lekker soepel (met zo'n gladde dolfijn) door mysterieuze oceanen liet zwemmen mag natuurlijk niet ontbreken in dit rijtje – al voelt de ervaring inmiddels wel wat gedateerd.

2 ENDLESS OCEAN 2: ADVENTURES OF THE DEEP (2010, Wii)
Deze behoorlijk realistische game stuurt je naar twaalf echt bestaande plekken op aarde om daar de prachtige onderwaterwerelden vol leven te verkennen. Veel dichter bij écht duiken kun je niet komen.

1 ABZU (2016, PS4/Xbox One/PC)
Het zwemmen voelt als vliegen in dit wonderschone onderwateravontuur dat door de kleurrijke, gestileerde vormgeving en meeslepende muziek een zeer bijzondere, haast droomachtige ervaring oplevert.

GOTTA CATCH ALL KIDS

POKÉMON: LET'S GO, PIKAC



Jurjen was niet op de E3 maar wél op het post E3-event van Nintendo in Utrecht, waar hij alsnog aan de slag kon met Pokémon: Let's Go Pikachu (fuck Eevee). Een game die volgens hem héél groot gaat worden. Al is dat natuurlijk niet zo'n gewaagde voorspelling, gezien het succes van Pokémon Go.



De Trumpowl.

Ik zwerf door het Viridian Forest dat ik twintig jaar geleden ook al bezocht. Dit keer is het bos echter niet pixelig en grijs, maar kleurrijk, met fraaie vormen en sprookjesachtige belichting. Ik zie de Pokémon ook gewoon tussen het hoge gras zitten. Als ik tegen een Kakuna loop, volgt niet het gebruikelijke turn-based-gevecht maar iets wat op 'het vangen' in Pokémon Go lijkt. Alleen moet ik niet met mijn vinger wrijven, maar een werpbeweging maken met de Pokéball-controller in mijn hand. Ik gooi in één keer raak, voel me lichtelijk trots, en denk terug aan de plaats waar ik mijn allereerste Kakuna ving.

1999

In Los Angeles, op de E3 van 1999, zag ik ze voor het eerst: Pokémon.
De games Red en Blue waren toen al een tijdje uit in Japan en de VS, en ik had al begrepen dat ze daar fenomenaal succesvol waren. Op de stand van Nintendo zag ik beelden uit de tekenfilmserie, het ruilkaartenspel en een reusachtige, wandelende Pikachu-pop. Het succes van het fenomeen zat 'm voor een groot deel in de aantrekkingskracht van schattige wezens als Pikachu en Eevee, begreep ik. Op de stand speelde ik voor het eerst Pokémon Red, Stadium en Snap. En toen raakte ik pas écht enthousiast, want het bleken ook gewoon verdomd goede games te zijn. Dit gaat in Europa vast ook héél groot worden, dacht ik toen. En dat gebeurde.

> **"Een aantrekkelijke extra is de mogelijkheid het hele avontuur co-op te spelen."**

2016

Sinds de Europese lancering van Pokémon Red en Blue in 1999 (een jaartje later gevolgd door de Yellow Version) is Pokémon ook bij ons een gigantisch succes geworden - en gebleven. Natuurlijk haalde niet elke game de 31 miljoen verkochte exemplaren van het origineel, maar zelfs de minder scorende main-RPG's waren nog goed voor zo'n 8 miljoen verkochte exemplaren per stuk, en het laatste hoofddeel in de serie, verschenen in de versies Sun & Moon, haalde eind 2016 zelfs weer de 15 miljoen verkochte exemplaren. Dat die laatste Pokémon weer zo goed verkocht, heeft ongetwijfeld te maken met de le-


Over Trump gesproken ...



weetje • weetje

Anders dan in Pokémon Go kun je in Let's Go je Pokémon direct en zonder veel gedoe ruilen met andere spelers, zowel lokaal als online.

IU! / EEVEE!

gendarische zomer van 2016, toen het fenomeen Pokémon van een toch vrij introverte, onzichtbare hobby plotseling veranderde in een openlijk en algemeen beleefd, overal zichtbaar fenomeen met rage-achtige trekjes: Pokémon Go.

800 miljoen

Uiteraard kon die gestoorde zomer van 2016 (je herinnert je vast de parken vol Pokémon-jagers nog wel) niet eeuwig duren. De door het megasucces overrompelde ontwikkelaar Niantic was te klein om snel de functies toe te kunnen voegen die het spel op langere termijn interessant konden houden – zoals de pas onlangs geïntroduceerde, maar nog niet helemaal lekker werkende mogelijkheid om Pokémon met andere spelers te kunnen ruilen.

Daarbij is de game los van de eerste magische momenten – wauw, het lijkt net alsof die Kakuna daar echt in het gras zit! – en het verzamelaspect ook behoorlijk hol. Je kunt je Pokémon een beetje opfokken, in een Gym achterlaten en Raids uitvoeren, maar daar komt geen werkelijke strategische diepgang bij kijken. Tenminste, niet die van het soort die de main-RPG's herbergen.

Maar goed, inmiddels is Go wel eventjes 800 miljoen keer gedownload, waarmee Pokémon Go een nóg groter fenomeen dan het 'gewone' Pokémon is geworden. Zo hebben Nintendo en de Pokémon Company een mooie vijver aangelegd om zelf in te gaan vissen.



Kids

Pokémon Let's Go Pikachu/Eevee is overduidelijk gericht op kids en andere gamers die alleen nog maar Pokémon in Pokémon Go op hun mobieltjes hebben gevangen, en waarschijnlijk zelfs geen Nintendo-console bezitten. De manier om Pokémon te vangen in Let's Go zal hen heel bekend voorkomen. Maar als ze toehappen en door de Switch worden binnengehengeld, kunnen ze ook de geneugten van de RPG-adventure-aspecten van Pokémon ontdekken, zoals je weg vinden in een uitgestrekte, fantasievolle wereld, praten met kleurrijke personages, turn-based vechten tegen andere trainers en uiteraard het doelgericht trainen van je Pokémon, inclusief het beheren van vele items en stats.

Dit alles verpakt in een zeer kindvriendelijke, tekenfilmachtige verpakking en met extra's die heel direct of soms wat minder direct op Pokémon Go-spelers zijn gericht.

Verzorgingsaspecten

Zo is daar de mogelijkheid om je Pokémon die je op je telefoon hebt gevangen over te zetten naar Let's Go op de Switch. Ze komen dan in een afgezonderd park terecht, dus niet in je team, maar het blijft een coole optie, net als de mogelijkheid om bonussen die je in Let's Go op de Switch vrijspeelde, naar Go op je telefoon te sturen.

Speciaals voor meiden (of verzorgingsgerichte jongens) zijn er verzorgingsaspecten voor je vrouwelijke of mannelijke partner-Pokémon, die je kunt aaien of aankleden met allerlei kledingstukken, accessoires en zelfs andere kapsels.

Een andere aantrekkelijke extra is de mogelijkheid het hele avontuur co-op te spelen, ideaal voor ouders en kids die nu al hun Pokémon Go-ervaringen delen. Het mooie is dat je daarvoor elk slechts één Joy-Con nodig hebt, dus als papa of mama overstag gaat en een Switch in huis haalt, kan de co-op-fun meteen uit de doos, zonder verdere accessoires, beginnen.

Ik denk dat eind dit jaar heel wat papa's en mama's overstag gaan.

Hardcore

Met al die eenvoud en kidsgerichtheid is deze nieuwe versie van Pokémon waarschijnlijk wel iets teveel een instapmodel geworden om de hardcore Pokémon-fans blij te maken, maar ook zij kunnen genoeg bekoorlijks in Let's Go ontdekken.

Zo is de game een remake van Pokémon Yellow, dus eigenlijk van het allereerste main-Pokémon-RPG-avontuur ooit, en dus ongetwijfeld goed voor rijke gevoelens van nostalgie en het idee je kindertijd opnieuw te beleven. Inclusief die 151 Pokémon waarmee je de reeks hebt leren kennen, je ontmoetingen met personages als dokter Oak, de mogelijkheid om te rijden op de rug van grote Pokémon als Charizard, Growlithe en Onyx, gevechten tegen iconische Gym Leaders als Brock en Misty, en dat alles niet in plat zwart-wit maar rond en uitbundig gekleurd, je weet dat je het wilt. En ook al had je liever een échte main-Pokémon-RPG gehad; je weet dat die óók nog komt.

Nu Nintendo deze derde Pokémon-lijn voor de kids en beginners heeft geschapen, kunnen ze met die achtste generatie Pokémon in de volgende main-Pokémon-RPG weer lekker hardcore de diepte in gaan – maar dat gaan we volgend jaar beleven.

Eerst moet Let's Go nog even héél groot worden. ★

POKÉ BALL PLUS

Tegelijk met Let's Go Pikachu/Eevee verschijnt een speciale Pokéball-controller voor deze game in de winkels. De bal is voorzien van een pookje waarmee je de game kunt besturen, indrukken van het pookje werkt als het indrukken van de A-knop op een Joy-Con of andere Switch-controller, waarmee je de game uiteraard ook kunt besturen. Zoals je in het begin van dit verhaal kon lezen, kun je een werpbeweging maken om Pokémon te vangen. Gecombineerd met Pokémon Go (via bluetooth aan je mobiel) werkt de bal als het Pokémon Go Plus-accessoire dat je via trillingen wijst op Pokémon die je met een druk op de knop kunt vangen. De Poké Ball Plus heeft ook nog licht- en geluidseffecten, maar dat mag ook wel, voor die adviesprijs van € 54,99.







VERWACHTING JURJEN:
Een prachtige game om het gat tussen Pokémon Go en de main-Pokémon-RPG's mee te vullen. Let op mijn woorden, dit gaat nog eens heel g... ach, laat ook maar. Dat had je zelf al begrepen.

- + Fraaie vormgeving.
- + Brengt twee grote Pokémon-franchises bij elkaar.
- + Co-op!
- − Diverse aspecten uit de main-Pokémon-RPG's zijn vereenvoudigd of geschrapt.

RPG
GAME FREAK / THE POKEMON COMPANY / NINTENDO
16 NOVEMBER 2018



CONCURRENTIE BUITENSPEL?

FIFA 19

Het WK is afgelopen, dus focussen we ons weer op het 'normale' voetbal: de Eredivisie, de Champions League én natuurlijk de release van onze favo footies! Graddus checkt of FIFA 19 wederom tussen de palen schiet.

PREVIEW

PS4 | XBOX ONE | SWITCH | PC | MOBILE



Volle tribunes bij het WK trampolinespringen.

Bij mijn eerste potje tegen een collega-journo wordt weer eens pijnlijk duidelijk hoezeer we als Nederland afgegleden zijn. Robben, nog steeds onze beste speler, heeft namelijk een dikke downgrade gehad naar 85. Ouch ... alsof het missen van twee eindtoernooien op rij al niet wrang genoeg is. Maar goed. Genoeg gejammerd. Dit is immers een mooie dag, want de reveal van een verse FIFA is altijd een bijzonder moment. Wat is er nieuw? Wat is eruit gesloopt? En own ik nog steeds een beetje?

Koning FIFA

Om met die laatste vraag te beginnen: ja! Van de tien potjes die ik speel, verlies ik er niet één, waardoor ik mezelf niet alleen koning FIFA van de PU-redactie, maar eigenlijk van de complete vaderlandse gamejournalistiek mag noemen!

EA heeft nu de Champions League-licentie en dat willen ze weten ook. Welke mode je ook speelt, van Career tot aan The Journey, nergens ontkom je aan dat magische deuntje: ♫ Die Meister, les grandes équipes, the chaaampions ♫. Het geeft de toch al slicke presentatie van FIFA 19 een extra boost, net als de toevoeging van Tifo-spandoeken en nieuwe icons in FUT (zie Weetje). Ook is het publiek uitgerust met mobieltjes zodat ze net als in het echt de helft van de wedstrijd missen omdat ze te druk zijn met selfies nemen. Ha!

BATTLE ROYALE IN FIFA?

FIFA 19 biedt meer dan ooit de mogelijkheid om wedstrijden te pimpen. Het leukst is de Survival Mode, wat stiekem een knipoog naar de hele Battle Royale-hype is; elke keer dat je scoort, verlies je één random speler. Het is een prima manier om wedstrijden spannend te houden en zorgt voor een hoop hilariteit. Zo speelde ik met PSG tegen Juventus, was ik blij omdat ik de 1-0 scoorde maar vervolgens pislink toen ik zag dat Neymar het veld moest verlaten! Yep, Survival Mode mogen ze wat mij betreft direct invoeren in real-life voetbal.

> **"Mijn persoonlijke favoriet is de Survival Mode, al zijn wedstrijden zonder scheids ook lachen."**

Red Card Soccer

Niet alleen de presentatie heeft een nieuw likje verf gekregen. Ik vertel jullie natuurlijk zo wat er anders is qua gameplay, maar eerst wil ik het even hebben over hoe EA de traditionele Kick-Off-modus onder handen heeft genomen. Da's namelijk echt briljant.

Waar je vroeger eigenlijk alleen losse, nietszeggende potjes kon spelen, slaat FIFA 19 je resultaten op zodat je in een handomdraai ziet hoe je precies tegen vrienden presteert. Maar dat is nog niet alles: het tofste is dat je je Kick-Off-wedstrijden kunt pimpen met zogenaamde 'House Rules', oftewel rare, bizarre shit. Neem bijvoorbeeld de regel dat je alleen met kopballen



Neymar gaf laatst een clinic voor kleine talentjes. Zijn belangrijkste tip: Voetbal leer je met vallen en opstaan.

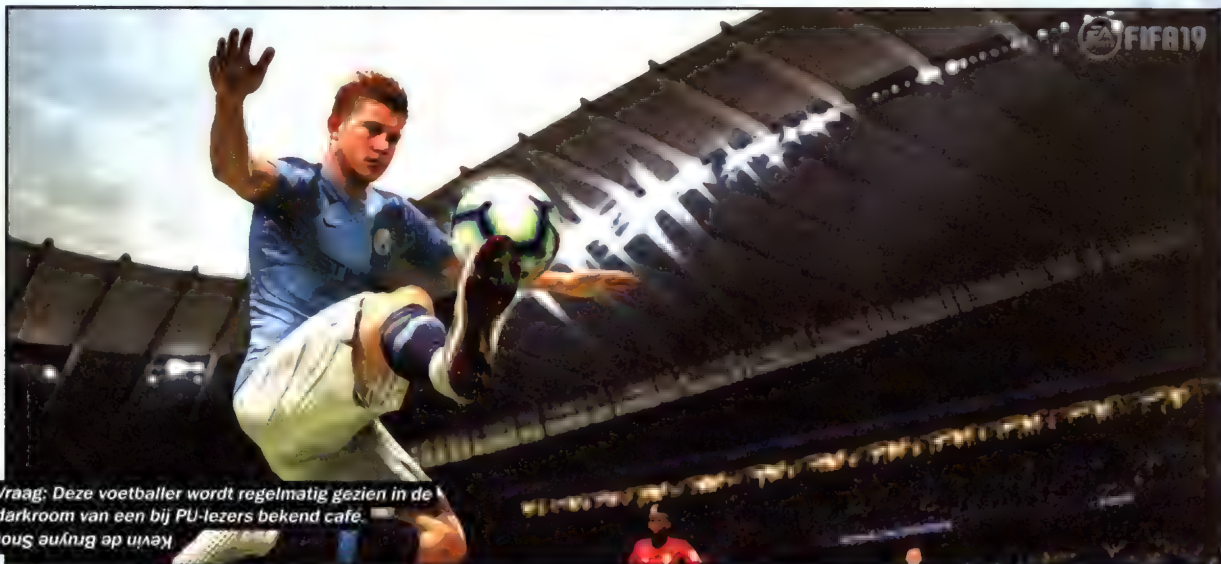


weetje • weetje

Jawel, Alex Hunter is terug! In FIFA 17 zagen we het talent voor het eerst, vorig jaar werd hij een gearriveerde voetballer en FIFA 19 breit een eind aan de Hunter-trilogie. Wat ditmaal zijn doel is? Het winnen van de Champions League natuurlijk!

mag scoren. Of uit afstandsschoten. Mijn persoonlijke favoriet is de Survival Mode (zie kader), al zijn wedstrijden zonder scheidsrechter ook lachen. Het doet denken aan die goede oude tijd met eigenwijze footies als Red Card Soccer.

Ik vind echt dat EA een pluim verdient: de House Rules zijn best een gewaagde toevoeging voor een bedrijf dat volgens velen puur op safe speelt en slechts op geld uit is. EA heeft voor een keer echt naar de community geluisterd, lijkt het.



Vraag: Deze voetballer wordt regelmatig gezien in de darkroom van een bij PU-lezers bekend café.
Kevin de Bruyne Snor

Solide basis

Op gameplaygebied hoeven we van FIFA 19 geen revolutie te verwachten. Dat is ook niet nodig, want de solide basis die de Frostbite Engine sinds FIFA 17 op de mat legt is prima. Wel zijn er een aantal tweaks geïmplementeerd, zodat de actie nog vloeiender verloopt. Allereerst het active touch systeem: dit draait om de manier waarop spelers de bal aannemen/behandelen, en dan met name hun first-touch - ik zag spelers ballen op borsthoogte soepel controleren en ook met een soort alles of niets karatekick nét binnen de lijn houden. Spectaculair.

FIFA 19 kent veel nieuwe animaties, waarvan de belangrijkste bij 50/50-duels plaatsvinden. Weet je nog hoe in voorgaande FIFA's altijd één speler zijn voet terugtrok? In FIFA 19 is dit verleden tijd: beide spelers geven nu alles en gaan echt voor de bal.

Een ander vet nieuwigheidje is het zogenoemde 'Timed Finishing'. In plaats van gewoon af te drukken, kun je de schietknop nu een tweede keer indrukken zodat je poging meer richting krijgt ... of, als je het opfokt, juist richting de tribune vliegt! Het is een soort risk vs. reward minigame die met name skillvolle spelers toe zullen juichen.

Dynamic tactics

Volgens veel FIFA-spelers hadden tactische wijzigingen in voorgaande delen te weinig invloed, dus ook dat heeft EA aangepakt. Eigenlijk hebben ze het hele systeem eruit gegooid en vernieuwd. En hoewel het nog geen niveau Football Manager is, kun je echt superveel dingen aanpassen zoals hoeveel spelers er meekomen in de zestien, de defensieve lijn, etc. Bovendien zijn on-the-fly tactieken als ultra attacking en park the bus nu customizable, dus als jij elf man naar voren wil sturen, dan kan dat. Ook nieuw is pressure on heavy touch, wat betekent dat als jouw opponent een bal verkeerd aanneemt je er BOEM bovenop zit.

Alle toevoegingen en nieuwigheidjes zorgen ervoor dat FIFA 19 op het oog het meest gebalanceerde deel in tijden is. Ik scoorde zelfs uit een voorzet en dat was me al een paar jaar niet meer gebeurd. Sowieso is het spelverloop gevarieerder. Opbouwen van achteruit, een subtiel passje richting de naar binnen kappende rechtsbuiten die een vlammende poeier op de vuisten van de keeper vuurt. Heerlijk!

En hé, Johan Cruijff zit erin als icon. Hebben we als Nederland toch nog iets om trots op te zijn! ★

MATCHFIXING?

Ja, ja ... ik geef 't toe; ik ben zo iemand die af en toe een spelerspakketje in FIFA Ultimate Team koopt. Ik weet dat de kans op Messi 0,0000000001% is, maar ik gun EA de knaken. Ze leveren een footie die ik het hele jaar speel, dus die paar tientjes extra heb ik er graag voor over. Ik ben echter in de minderheid. De FUT-pakketjes worden zelfs als kansspel gezien en daarom moet EA nu aangeven wat erin zit. Het hoe en wat van deze 'Pack Odds' is nog niet bekend, maar reken op een soort rarity-indicator die je ook weleens op blind bags met speelgoed ziet.



weetje • weetje

Vanzelfsprekend zit er ook weer een zooitje nieuwe icons in FIFA 19. In willekeurige volgorde: Rivaldo, Lampard, Eusebio, Seedorf, Raúl, Makélélé, Gerrard, Klose, Cannavaro en – whoop – Johan 'nr. 14' Cruijff!





VERWACHTING GRADDUS:

Een gameplayrevolutie hoeven we van FIFA 19 niet te verwachten. De nieuwe House Rules zijn echter zó weird en zó leuk, dat veel gamers eind september toch weer lachend 60 euro uit de poeplap trekken.

- \+ House Rules zijn de beste toevoeging sinds FIFA 98's zaalvoetbal.
- \+ Game voelt in balans.
- \+ Johan Cruijff als icon!
- \- Blunderende keepers.

VOETBALGAME
EA CANADA / EA SPORTS
28 SEPTEMBER 2018



TOYS-TO-LIFE IS TERUG!

STARLINK BATTLE FOR ATLAS

Je eigen plastic ruimteschip samenstellen en 'm vervolgens besturen in de game: Starlink maakt het mogelijk, en volgens Jurjen werkt het geweldig. Al heeft hij wel zijn twijfels bij de game die je er vervolgens mee kunt spelen.



Het toys-to-life-genre is inmiddels op sterven na dood. Disney Infinity en Lego Dimensions zijn al gestopt. Sinds 2016 is er geen Skylander-game meer verschenen. Het schap met amiibo wordt met de dag kleiner. En wat doet Ubisoft? Die komt binnenkort gewoon even met een fonkelnieuwe toys-to-life-franchise! Kijk, dat is het soort eigenwijze lef dat we nodig hebben in de game-industrie.

Toen ik onlangs Nintendo's post-E3-evenement in Utrecht bezocht, was Starlink dan ook de eerste game die ik ging spelen. En ik raakte diep onder de indruk, met name van de vrijheid die je hebt om je eigen ruimteschip te bouwen.

weetje • weetje

Alle content die je met de apart verkochte ruimteschip-toys kunt ontgrendelen, kun je ook zonder die plastic extra's vrijspelen. Uiteraard is de Star Fox-gerelateerde content alleen in de Switch-versie aanwezig.

Achterstevoren

De controller voor Starlink bouw je door twee Joy-Cons om een speciaal tussenstukje te schuiven. Op dit tussenstukje schuif je een poppetje als piloot, waarbij elke piloot een speciale vaardigheid meebrengt. Bovenop die piloot klik je de basis van je schip, waarbij je kunt kiezen uit verschillende types, zoals een tank-achtig schip dat veel schade kan verdragen, of juist een sneller schip. Vervolgens kun je de vleugels erop drukken, waarbij je helemaal vrij bent om vleugels te gebruiken die eigenlijk bij andere schepen horen en je zelfs tot drie vleugels aan elke kant kunt plaatsen. Elke vleugel komt met stat boosts, maar maakt je schip ook zwaarder. Tenslotte kun je wapens op de vleugels bevestigen, waarbij ik ook weer onder de indruk raakte van de vrijheid die je hebt om wapens te mix-en-matchen; ik kon de laserkanonnen zelfs achterstevoren plaatsen om achteruit te schieten!

Echt zwaar indrukwekkend, temeer omdat alles wat ik op mijn schip plaats of ervan verwijder, meteen in beeld wordt weergegeven. En dan is - als exclusief speeltje voor de Switch-versie - ook nog eens de Arwing van Star Fox toegevoegd!


Vorige maand is ontdekt dat Mars vloeibaar water bevat. Mars bevat trouwens ook suiker; 63,4% maar liefst ...

Helaas vond ik de game die ik vervolgens met mijn zelfgebouwde ruimteschip mocht spelen wat minder indrukwekkend.

"De link met Starfox is slechts minimaal, zonder de spannende en altijd veranderende gameplay."

Zeven planeten

De link met Star Fox is slechts minimaal, want ook al is Starlink eveneens een space shooter, de lineaire hindernisbanen en altijd spannende, steeds veranderende gameplay moet je in Starlink niet verwachten. In plaats daarvan biedt Starlink alle ruimte om je eigen weg te vliegen in een open wereld. Of eigenlijk het meervoud daarvan, want er zijn in het Atlas-stelsel zeven planeten te verkennen, met elk hun eigen flora, fauna en geschiedenis, en in de uitgestrekte ruimte tussen de planeten kun je ook de nodige ruimtebattles en andere content verwachten. Maar ook, gewoon, lege ruimte, waarin er eigenlijk niks gebeurt (iets wat spelers van No Man's Sky bekend zal voorkomen), en je je dus maar beter op de icoontjes in beeld kunt richten om je volgende missie of doel te bereiken.

Vliegen

In de missie die ik mocht spelen, moest ik naar de planeet Sonatus vliegen, en eenmaal op die planeet naar een zogenaamde extractor. Tijdens dat vliegen werd er over de radio wat gekletst tussen mijn piloot en andere personages, maar verder gebeurde er niets.

Eenmaal aangekomen bij de extractor werd mij aangeraden over te schakelen naar de zogenaamde Skimmer mode, waardoor mijn schip laag boven de grond bleef hangen en ik hem als in een moderne third-person shooter kon besturen, inclusief de mogelijkheid om te jumpen en inkomend vuur met een dodge-acties te ontwijken. Tijdens het gevecht dat volgde, moest ik verschillende doelwitten uitschakelen, lasers ontwijken enzovoort, tot de extractor was gesloopt.

Het was ... wel oké. Maar ik hoop niet dat deze specifieke missie representatief is voor de andere missies in de game. Want hoe cool dat bouwen en aanpassen van mijn eigen ruimteschip ook is, dan zal het me niet lang blijven boeien. ★

VERWACHTING JURJEN:

Los van de razend interessante en indrukwekkende toys-to-life-aspecten lijkt Starlink weinig om het lijf te hebben. En je kunt je afvragen hoeveel mensen er anno 2018 nog enthousiast worden van toys-to-life-aspecten.

- + Je eigen plastic ruimteschip samenstellen en er in de game mee spelen!
- + De aanpassingsmogelijkheden zijn zwaar indrukwekkend.
- + Tof dat ze de Arwing van Star Fox hebben toegevoegd.
- − De game zelf lijkt nogal saai te worden.

UBISOFT
SPACE SHOOTER
16 OKTOBER 2018

VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

030 Al die games en witte worsten die we tijdens Gamescom voor jullie hebben getest

036 Jurjen, die als een ware antropoloog Japanse cultuur snoof voor PUretro

042 Florian, die zich verrassend goed vermaakte met Rainbow Six-wedstrijden in Parijs

046 Het door Jurjen vertelde intrigerende verhaal achter Resident Evil 4

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"... EN STAAT DOUTZEN KROES INEENS VOOR M'N DEUR OMDAT ZE M'N INSTAGRAM ZAG EN VERVOLGENS BESLOOT DAT ZE NIETS LIEVER WIL DAN MET ME TROUWEN."



Dat lijkt ons een alleszins realistisch scenario van die knapperd van een Simon.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"... PRACHTIGE PERSONAGES DIE AMAZING SHIT MEEMAKEN IN EEN OOGVERBLINDEND MARVEL-NEW YORK."



Wouter krijgt nou eenmaal altijd kippen(Mar)vel van Spider-Man.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"SORRY ED, HEB M'N BEST GEDAAN MAAR DE STAGIAIR IS VANDAAG ZIEK, DUS DIE REVIEW KOMT MORGEN."



Als een stagiair ziek is, gaat Wouter altijd langs met een fruitmand en houdt hij verder de hele dag z'n hand vast. Van werken komt dan niets meer ...

"ED, JE KRIJGT M'N REVIEW VAN YAKUZA ZATERDAG. VRIJDAG GA IK NIET REDDEN. KLUSSEN EN VERHUIZEN IS EEN BITCH."



Eigenlijk geen smoes, want het bewijs dat we deze maand van Samuel kregen, was overstelpend. Tientallen foto's van bloedende blaren, verontrustende whatsappjes, verkeerd gelegde tegelvloeren en in elkaar gedonderde boekenkasten. Goh, wat had die Samuel een medelijden met zichzelf.

"ED ... RUSTIG, KOM NET BINNENROLLEN VAN GISTEREN 17 UUR BEZIG OP DE GAMESCOM. 156 E-MAILS. BEN NU VOOR VIER MENSEN WERK AAN HET DOEN, KOMT ALLEMAAL ASAP, MAAR WE MOETEN OOK DINGEN MAKEN VOOR DE SITES. WE DOEN WAT WE KUNNEN."



Ook Martin moest weer wennen dat Ed wegens de vakantie van Eelko de touwtjes weer effe strak aantrok.

REVIEWS IN DIT NUMMER

052 We Happy Few


056 Marvel's Spider-Man


058 Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age

060 Pro Evolution Soccer 2019

062 F1 2018

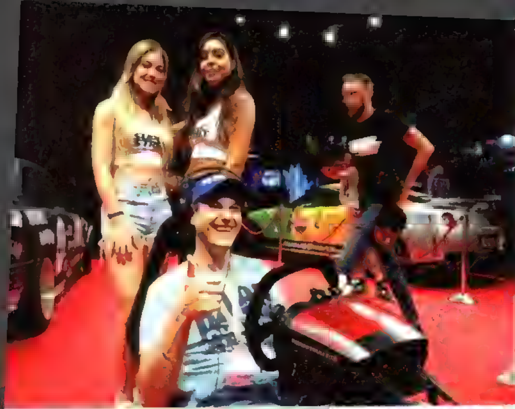
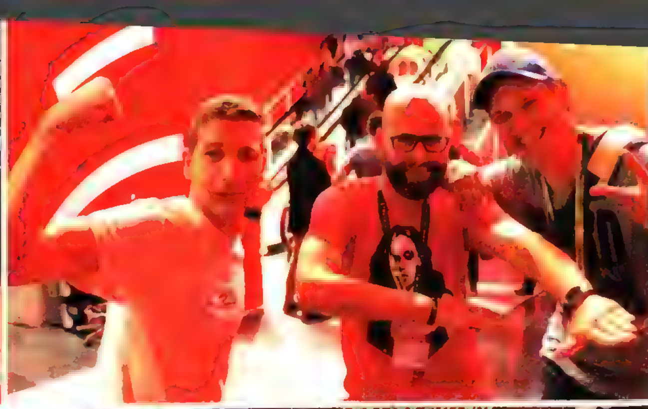

065 Yakuza Kiwami 2

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

Go Vacation
WarioWare Gold
Overcooked 2
Dead Cells (GOLD AWARD)
Planet Alpha
Heroki
State of Mind
Guacamelee! 2

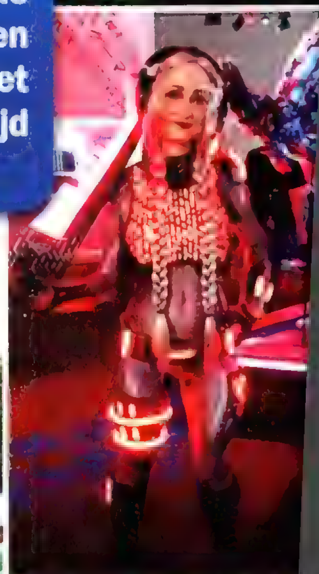




DRUKTE, DIKTE EN DIVA'S
GAMESCOM 2018

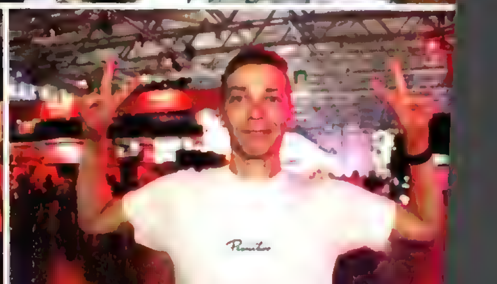



De zomer wordt door ons altijd afgesloten met Gamescom. Met frisse tegenzin gaan we tegenwoordig nog maar één dag naar dit bijna een week durende gamefestijn in Keulen. GC (voor vrienden) is met 350.000 bezoekers, verdeeld over 140.000 vierkante meter, de 'grootste gamebeurs op aarde'. Games spelen vinden we leuk, alleen om deze dan te delen met 349.995 andere mensen ... Ja, je leest het al door de regels heen: de diva's van Power Unlimited hadden de tijd van hun leven. Geniet dus volop met ze mee!






KLEUREN EN EEN DIKKE DUITSER



THE DIVISION 2



De eerste The Division heb ik in het begin aardig wat gespeeld, maar door de grijze grauwe wereld haakte ik op een gegeven moment toch af.

Toen ik met een gezette Duitser en twee lompe Nederlanders in een hokje werd geduwd om samen de Gamescom-demo van The Division 2 te spelen, viel me op hoeveel kleurrijker dit tweede deel is dan z'n voorganger.

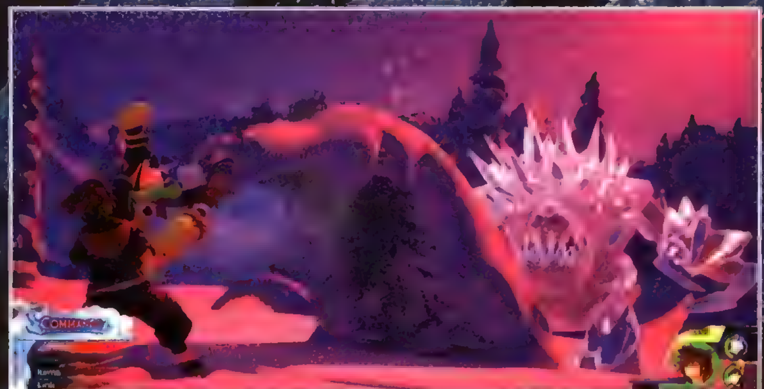
De twee lompe Nederlanders pakte de controllers op en nog voordat mijn dikke Duitse vriend en ik onze headsets op hadden gezet, waren de twee lomperiken al uit het zicht verdwenen. Mijn nieuwe Duitse vriend en ik waren dus op elkaar aangewezen in de demo die zich afspeelt in een totaal vernietigd Washington. Zonder ook maar een woord te wisselen, werkten we soepel samen, zonder te reageren op de 'oe's en ah's' van de twee horken naast ons.

Dikke co-op

Het valt op dat The Division 2 veel lekkerder speelt dan het eerste deel. Je kunt snel in en uit dekking gaan, wapens wisselen en hordes vijanden het lood om de oren slingeren. Het voelt meer als een actiegame, maar de RPG-elementen uit deel 1 worden niet uit het oog verloren. Washington D.C. is een stuk kleurrijker en gevarieerder dan het New York van het origineel en de gameplay is iets soepeler.

Daarnaast heb ik in de gezette Duitser een co-op maat voor het leven gevonden (nee, dat is een leugen). The Division 2 wordt gewoon een dikke co-op game, misschien wel de dikste van 2019. Hopelijk kan ik dan samenspelen met minder lompe Hollanders.


DISNEY-MAGIE



KINGDOM HEARTS 3



In 2019 gaat het gebeuren. Dan ga ik voor het eerst met mijn drie jongens naar Disneyland in Parijs!

Ik heb het langzaam opgebouwd. Van speeltuinen, via dierentuinen en pretparken als Slagharen naar topparken als Walibi en het al behoorlijk magische Efteling. Dus nu zijn ze wel klaar voor de échte Disney-magie, die ze natuurlijk ook al een beetje kennen via films en, jawel, ons abonnement op de Donald Duck. Gek genoeg hebben ze nog nooit een echte Disney-game gespeeld. Wat aan de andere kant ook weer niet zo gek is, aangezien er tegenwoordig vrijwel geen goede Disney-magie-games meer verschijnen.

Lang geleden

Als we het over goede Disney-magie-games hebben, dan denk ik aan Ducktales op de NES, Castle of Illusion op de Megadrive, Aladdin op de SNES, Epic Mickey op de Wii en, boven alles, de eerste twee Kingdom Hearts-games op de PS2. Het is inmiddels alweer dertien jaar geleden dat Kingdom Hearts 2 verscheen, dus niet zo raar dat mijn kids er nog nooit van gehoord hebben.

Misschien moet ik ze met deel 3 maar eens in dat universum introduceren. Want hoe vet is het niet om samen met Donald Duck en Goofy in Andy's kamer kennis te maken met Woody, Buzz en andere Toy Story-personages? Of om rennend tegen muren en rotsblokken ontwijkend te strijden tegen de Rock Titan uit de Hercules-film? Op een gegeven moment kon ik daarbij controle nemen over een kerstfeestachtige vliegende trein vol gekleurde lampjes en daarmee vuurballen op de stenen reus afvuren. Tel daarbij de vele kleurrijke effecten en opzwepende muziek, inclusief koorzang, en de Disney-magie is compleet.

Spectaculair

Qua 'normale' gameplay zullen mijn jongens wel even moeten wennen. Die gameplay bestaat weer voornamelijk uit vechten tegen duistere mannetjes, waarbij Sora op zijn vertrouwde manier met zijn grote sleutel van vijand naar vijand rent, springt en vliegt om op ze in te hakken. Dat zou snel saai worden, ware het niet dat je diverse, zeer spectaculaire speciale acties kunt activeren, zoals genoemde vliegende trein, een vuurpijl waar Sora samen met Woody en Buzz op springt om ermee tegen vijanden te vliegen en een enorme piratenschip-attractie die vijanden verpulvert.

Ik denk dat ik het mijn jongens toch maar eens moet laten proberen, begin volgend jaar, nog voordat we naar Disneyland gaan. Dat ze door het missen van de eerste twee delen het verhaal niet zouden begrijpen, vind ik geen probleem: níemand begrijpt het verhaal van Kingdom Hearts. »

3 REDENEN OM NAAR GAMESCOM TE GAAN

3. Nieuwe games spelen
2. Worst eten
1. Wouter op de terugweg bij een fastfood-restaurant zien 'genieten'





WAAR IS DE FINISH?

DAKAR 18

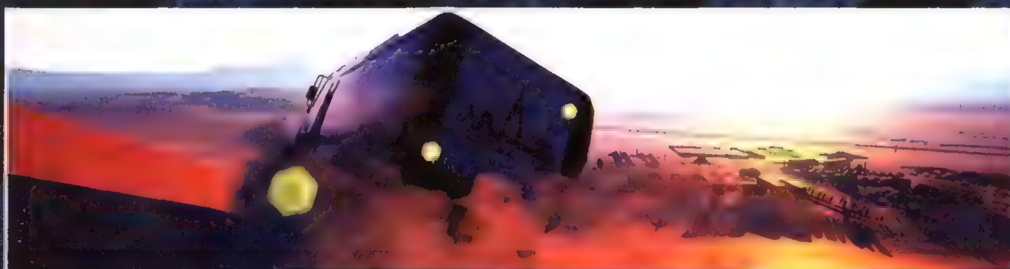


Eigenlijk best gek dat er niet al veel meer Dakar-racegames zijn uitgekomen, maar ontwikkelaar Bigmoon gaat een dappere poging doen.

In Dakar 18 kun je plaatsnemen in verschillende voertuigen en zul je door middel van het vage roadbook alle checkpoints moeten vinden en uiteindelijk de finish, wat moeilijker is dan je denkt. Je moet in Dakar van punt A naar B, maar je kunt niet lijnrecht naar de finish vanwege de verschillende checkpoints en obstakels die je tegenkomt. Je zult daarnaast een balans moeten vinden tussen snel rijden en voorzichtig zijn, zodat je voertuig het daadwerkelijk volhoudt tot de eindstreep.

Vermakelijk

De game draait voor een groot gedeelte om behendigheid, in plaats van hersenloos je gaspedaal intrappen. En in mijn speelsessie moest ik daar duidelijk aan wennen en ik heb het event dan ook vaker opnieuw opgestart dan ik durf toe te geven. Maar zodra ik het roadbook begreep en doorkreeg dat ik beter iets te langzaam dan te hard kon rijden, was de game behoorlijk vermakelijk. Kom maar op met die review code!



12 REDENEN OM NIET NAAR GAMESCOM TE GAAN

12 Alle games al gespeeld op E3
11 Bezoekers tonen ongewild de bilspleet
10 Alleen contant betalen op de beurs





AAN ENTHOUSIASME GEEN GEBREK



REMNANT: FROM THE ASHES



Meestal als ik een presentatie bijwoon van een game die ... kwalitatief wat te wensen overlaat, dan merk je dat ook aan degene die de game presenteert.

Er is dan doorgaans weinig enthousiasme, aangezien de producers/ontwikkelaars ook wel weten dat ze kansloos zijn tegenover de miljoenen kostende megaproducten die hun concurrenten zijn. Bij Remnant: From the Ashes van Perfect World niets van dat! De twee mannen waar ik, alleen, mee in een kamertje zat, borrelden over van de passie voor hun project en brulden van het lachen bij elk critical shot dat ik uit de knoppen perste. Ik werd er lichtelijk in mee gesleept, want de third-person shooter speelt prima en de shootouts met de plantachtige monsters zijn uitdagend genoeg om me dat half uurtje geïnteresseerd te houden, maar er is weinig waarin Remnant: From the Ashes uitblinkt. Eigenlijk niets.

Slappe rip-off

Het is vast een leuke co-op game, maar de graphics zijn flets en nogal last gen, de animaties middelmatig en de gameplay komt rechtstreeks uit het boekje 'Basis 3D Shooter voor Dummies'. En hoe enthousiast de dudes van Perfect World ook deden over de draakplant-eindbaas, meeschreeuwend met elke dodge roll die ik deed, dit was niet meer dan een slappe rip-off van Ridley uit Metroid. Toffe gasten, dat wel ...

12 REDENEN OM NIET NAAR GAMESCOM TE GAAN

9 Alles ruikt naar frituur
8 Negen uur wachten voor een demo van Anthem
7 Op de terugweg moeten eten bij een fastfood restaurant




ZO VET ALS HET HAAR VAN SAMUEL

MY FRIEND PEDRO



My Friend Pedro wordt gemaakt door één persoon die alles doet, behalve de muziek. Dus eigenlijk wordt deze titel gemaakt door meerdere personen. Maar het klinkt wel lekker als je een presentatie geeft over je game en je kunt zeggen dat je alles maakt (behalve de muziek dan). My Friend Pedro moet je eigenlijk zien bewegen, dus pak nu je telefoon erbij, slinger YouTube aan en check een trailer van My Friend Pedro.

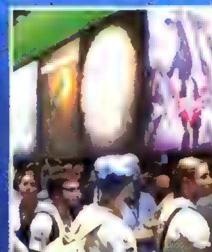
In de smiezen

Gezien? Ziet er soepel uit hé? Complex en moeilijk ook wel toch? Dat lijkt dus maar zo, want fraai gemakkelijk dans je door de levels en jaag je in slowmotion de ene na de andere bad guy naar de eeuwige jachtvelden. Het voltooien van een level in My Friend Pedro voelt hetzelfde als met je handen door het haar van Samuel gaan. Vet dus!

My Friend Pedro is zo'n vette game die je per ongeluk gaat missen als je niet weet dat ie eraan komt. Maar nu weet je het, dus hou 'm in de smiezen.

12 REDENEN OM NIET NAAR GAMESCOM TE GAAN

6. De Messe is zo groot dat je kilometers schuifelt op een dag
5. Schreeuwende Duitse shoutcasters
4. Gabelstapler 2019 zitten we toch niet echt op te wachten




ZIN IN EEN PARTY



NINTENDO



Altijd leuk, effe spelen op de stand van Nintendo. Al moest ik daar natuurlijk niet veel nieuws verwachten, want de nieuwe Super Smash, Pokémon en Starlink had ik allemaal al gespeeld op Nintendo's post-E3-evenement. Maar ik kon in Keulen wel mooi voor het eerst met Super Mario Party aan de slag!

Een nieuwe Mario Party is natuurlijk een perfecte match voor zo'n ultieme speel-met-je-vrienden-op-de-bank-console als de Switch. Nou vond ik de Mario Party-serie het afgelopen decennium best wel ruk geworden, maar al vanaf het moment dat ik de eerste beelden van Súper Mario Party zag, heb ik hoop dat hiermee de hoogtijdagen van de serie (dat was in het N64-tijdperk) terug gaan keren. En die hoop werd in Keulen alleen maar groter.

Sterrenjacht

Helaas kon ik de spelborden (die je dit keer weer lekker ouderwets op sterrenjacht sturen, dus zonder gekke voertuigen of Bowser-gedoe) nog niet proberen: het enige wat ik mocht spelen was een Mariothon van vijf minigames. Maar dat waren dan ook echt leuke minigames, zelfs die hele eenvoudige waarin ik en drie andere spelers heen en weer moesten lopen om tientallen in beeld stormende Chargin' Chucks te ontwijken. En reken maar dat er ook weer lekker maffe dingen zijn, zoals die game waarin ik een pan omhoog moest zwiepen om het vleesdobbelsteentje wat erin lag om te kiepen, tot alle zes kanten van het vlees mooi bruin gebakken waren. Heerlijk!

Tempo!

Rondom de minigames vielen mij ook wat dingetjes op die mij sterkten in het idee van 'eindelijk weer eens een écht goede Mario Party'. Zo worden je prestaties in deze stand niet simpelweg beloond met aantallen munten maar met heel precieze numerieke scores, en hoef je vooraf-gaand aan een game niet meer te kiezen of je hem wel of niet wilt oefenen. Wat is namelijk het geval: je kunt elke minigame meteen al in het titelscherm ervan proberen! Kijk, dat houdt het tempo erin!

Wie het kleine niet eert ...

Verder waren er weinig grote nieuwe dingen binnen de stand van Nintendo, wat niet wegneemt dat ik me uitstekend heb vermaakt met kleinere spellen als het Advance Wars-achtige Wargroove, de tekenfilmachtige platformer Monster Boy and the Cursed Kingdom en het best toffe, zij het minigame-achtige, Travis Strikes Again: No More Heroes.

Maar ik verliet de Nintendo-stand dus vooral met heel veel zin in de volgende Mario Party, en da's lang geleden. »

12 REDENEN OM NIET NAAR GAMESCOM TE GAAN

3. Hygiëne van de bezoekers
2. Standaard minimaal 30 graden Celsius
1. Druk! Hadden we al gezegd dat het mega druk is? Het is te druk dus.



UITBREIDEN MAAR ...

FINAL FANTASY XIV



Door de vele interviews de afgelopen jaren mag ik Naoki Yoshida, de grote man achter FFXIV, en Masayoshi Soken, de briljante muzikant, bijna vage kennissen gaan noemen. Op de Gamescom schoof ik bij de heren aan voor het laatste nieuws rond FFXIV.

Sinds de valse start van FFXIV heeft Yoshida er een vette MMO van weten te maken en voorlopig houdt het gigantische team niet op met het ontwikkelen van nieuwe content.

FFXIV bestaat nu vijf jaar en Yoshida keek totaal niet vreemd op toen ik hem vroeg naar zijn plannen voor de komende vijf jaar. Hij heeft er letterlijk al een roadmap voor en als het aan hem ligt, wordt de MMO de komende jaren nog veel groter en uitgebreider.

Soken-san liet een preview horen van een nieuw muziekje, waarbij hij met z'n mond een traditioneel Japans strijkinstrument nadoet. Het is niet van echt te onderscheiden en zorgde ook nog eens voor een relaxte sfeer tijdens het interview! Zucht ... had ik er maar de tijd voor.





IS AL KLAAR; WEES ER KLAAR VOOR

METRO EXODUS



Eigenlijk ligt Metro Exodus al zo goed als klaar op de plank, wachtend tot het drukke najaar voorbij is om op 22 februari te releasen. Dat betekent dat 4A Games niet moeilijk hoeft te doen om demo's te maken, maar gewoon verschillende gedeeltes van hun game kan showen. Metro Exodus is daar i-de-aal voor, aangezien de wereld bestaat uit verschillende, kleinere open gebieden, waarvan ik er eentje heb gezien voor de E3, en eentje op de Gamescom.

Dit keer betrad ik een wat meer bebost gebied dan het moeras waar ik Artyom de vorige keer doorheen begeleidde, een omgeving die meer doet denken aan Fallout (4) dan aan de radioactieve woestenij van de vorige Metro-games.

Ik maakte er in ieder geval weer een boeiende, af en toe scripted en bijzonder benauwende wandeling mee, waarbij het knallen (vooral met een kruisboog) en on-the-fly upgraden van wapens nog steeds heerlijk werkt. Het voelde als de eerste missie van een Far Cry die post-apocalyptisch gaat, met een gezonde dosis Fallout en geïnspireerd door S.T.A.L.K.E.R., dus je kunt je voorstellen dat ik radioactief ben van de hype!

EEN NIEUWE OUWE

THE MESSENGER



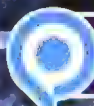
Net als ik is menig indie-developer opgegroeid met de 8bits- en 16bits-consoles van Nintendo en, vooruit, Sega. Wanneer dat soort oudere jongeren games gaan maken waarmee ze de mooiste momenten uit hun jeugd opnieuw kunnen beleven, levert dat soms erg fraaie games op. En dan denk ik aan platformers als Shovel Knight, Celeste, Owlboy, Axiom Verge en Hollow Knight. Als je ook van dat soort 'nieuwe oude' games houdt, moet je The Messenger zeker in de gaten houden.

Eerbetoon

Ook The Messenger is een eerbetoon aan het 8bits- en 16bits-tijdperk. Aan béide tijdperken, zelfs. De game begint als 8bits-kloon van de eerste Ninja Gaiden, maar verandert na een tijdje in een 16bits-game, dus met meer kleuren, speciale beeldeffecten en voller geluid. Tijdens de demo die ik speelde, kon ik door magische spiegels springen om tussen 8 bits en 16 bits te wisselen, maar een in-game oude wijze man verzekerde mij dat de wisseling in de uiteindelijke game wél ergens op zou slaan.

Verder leverde The Messenger precies wat je van dit soort games verwacht: uiterst strakke besturing, hoge pittigheidsgraad, interessante mechanics en een fijne mix tussen lineaire en verwarrende omgevingen. Op het moment dat je dit leest, moet ie zijn verschenen.





'GLITTER AND GLAMOUR' OP GAMESCOM: ZITTEN

Er wordt niet gezeten op Gamescom, in ieder geval niet op normale stoelen, of even lekker op de bank. Nee dat doe je of leunend tegen een muur, met je bilspleet tonend op een barkruk, of gewoon midden in een hal.



JE BLIJFT KIJKEN

CYBERPUNK 2077



Diep verborgen in het business-gedeelte van de uitgestrekte Gamescom-hallen stonden een enorme menigte te smeken om een plekje bij de gameplay-demo van Cyberpunk 2077. Zeer begrijpelijk ... Met een afspraak op zak liep ik iets te arrogant langs de menigte om eerst nog even te genieten van een Pools Cyberpilsje voordat de demonstratie begon.

Tijdens de E3 werd ik al compleet weggeblazen door de onbeschrijfelijk indrukwekkende creatie van het Poolse Projekt Red. Dus ik keek met groot enthousiasme uit naar de splinternieuwe demo, zeker omdat men had beloofd dat er iets nieuws te zien zou zijn. Maar ... de demo was vrijwel identiek aan die van de E3! Nieuw was alleen dat er een mannelijke versie van hoofdpersoon 'V' kon worden gekozen, een extra dialoog-optie beschikbaar was en een katana met een magnetisch veld om kogels mee af te weren werd gebruikt. Niet de hoeveelheid verse beelden die ik hoopte te zien dus.



Toekomstfantasieën

Gelukkig is het totaal niet erg om die veel te harde gameplay nog een keertje te mogen bewonderen. Er gebeurt namelijk zo ontzettend veel dat het onmogelijk is alles in een keer op te nemen. Van brute shootouts met wapens die om muren heen kunnen schieten, pijnlijke cyborg-upgrades aan je lichaam, overdonderende neonlichten van grote corporaties tot een ritje door het bruisende Night City in je stijlvolle Ferrari-DeLorean-hybride. Elk moment is er weer iets anders dat indruk maakt. Tijdens de demo heb ik 't gevoel alsof m'n wildste toekomstfantasieën in vervulling gaan. Die cyberwerelden waar al die films, boeken en games door de jaren heen naar hebben gehint? Ze lijken op indrukwekkende wijze gerealiseerd te worden in Cyberpunk 2077.
Mag ik nog een derde keer komen kijken?

PIMP MY RIDE

SUPER STREET: THE GAME



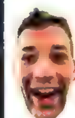
De Nederlandse ontwikkelaar Lion Castle Entertainment werkt al een tijd aan een nieuwe racegame, genaamd Super Street: The Game.
Aangezien de game zeer binnenkort uitkomt, was het de hoogste tijd om de game zelf te spelen en m'n eigen ontworpen wagen volledig naar de tyfus te rijden.
Super Street is de grootste in de wereld als het gaat om auto-tuning en het is dan ook niet zo gek dat de focus in de game daar ook op ligt. Je kunt alle auto's compleet van top tot teen aanpassen, met honderden echt bestaande onderdelen. Het is bizar uitgebreid en mag bijna een soort 'pimp my ride simulator' genoemd worden.
Buiten de onderdelen zitten er geen echt bestaande automerken in de game, wat maar één ding kan betekenen: schade! Klap je wagen in de vangrail en er blijft niets van over, een beetje zoals in de Burnout serie. Het is absoluut vet, al moest de versie die ik speelde nog flink gepolijst worden en is het grafisch niet heel indrukwekkend.



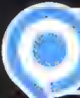


MEER, MEER, MEER!

HITMAN 2



In 2016 kwam Hitman onder de vleugels van Square Enix uit. Episodic, dus elke maand een level. Dat bleek geen succes en de studio mocht met de doos onder de arm het kantoor verlaten.
Gelukkig werden de makers met open armen ontvangen bij Warner Brothers en kunnen we twee jaar later aan de slag met Hitman 2. De game is compleet, dus hoeven we niet meer steeds een maand te wachten om verder te spelen.
Veel vernieuwing hoef je echter niet te verwachten van dit tweede deel, want het is vooral meer Hitman met wat nieuwe features. Meer NPC's, meer wapens, meer opties om je targets uit te schakelen. Meer, meer, meer.
Maar meer Hitman is helemaal niet erg, want Hitman is een goede game en Hitman 2 gaat dat ook worden. Nu maar hopen dat meer mensen Hitman 2 gaan waarderen, zodat we ook de komende jaren nog kunnen genieten van .... meer.
Goed nieuws voor de mensen die de eerste nog niet hebben gespeeld, want die krijg je er bij dit tweede deel bij, zodat je, jawel, nog meer Hitman hebt. ✖



'GLITTER AND GLAMOUR' OP GAMESCOM: TOILETTEREN

Met 350.000 mensen tegelijk in de rij staan voor het toilet, is niet leuk. Daarom is het veel makkelijker om dat in een zak te doen en deze achter in de rij bij de Fortnite-stand te droppen.



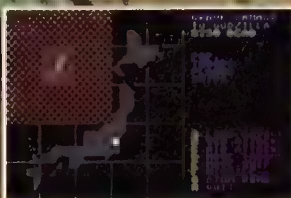
So apparently at gamescom someone took a shit in front of the fortnite booth during queue, put it into a bag & ppl stomped on it. The whole hall smelled so bad, even a kid threw up in front of the stage... 😆

OVER LIKKENDE DEMONEN EN SEXY SCHOOLMEISJES

JAPAN IN GAMES

Met studio's als Sony, Konami, Capcom en Nintendo heeft Japan best wel wat betekend voor de ontwikkeling van het fenomeen videogame. Maar Jurjen wilde eens iets anders bekijken, namelijk de rol die Japan en de Japanse cultuur IN videogames heeft gespeeld. Want die is namelijk ook niet gering.

VAN GODZILLA TOT GHOST OF TSUSHIMA



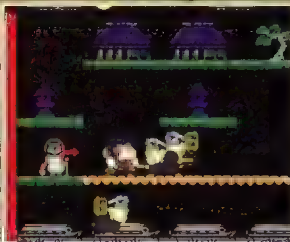
GODZILLA (1983)

Op een speelveld met vijfentwintig vakjes zie je de kaart van Japan en het naderende monster Godzilla. Die wil natuurlijk Tokio verwoesten, en aan jou de taak dit te voorkomen. Druk bijvoorbeeld op het toetsenbord van je Commodore 64 op C voor een Air Attack, op F voor een Missile of G voor een Atom Bomb. Bij H staat 'Quit', en misschien is dat wel het beste voor iedereen.



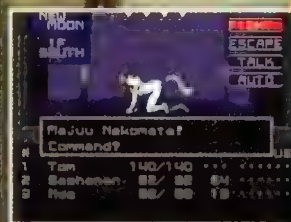
NOBUNAGA'S AMBITION (1983)

De eerste van vele strategische RPG's die spelen in de Sengoku-periode van het feodale Japan. Ontwikkeld door Koei, dat de eindeloze interesse in deze periode later ook tot uiting zou brengen in de hack 'n slash-serie Samurai Warriors.



MR. GOEMON (1986)

Goemon, ook wel bekend als Mystical Ninja, is losjes gebaseerd op Ishikawa Goemon, een soort Japanse Robin Hood. Zijn kenmerkende wapen? Een soort pijp genaamd kiseru. Ook de omgevingen zijn 'typisch Japans', inclusief tempels, versierde kamerschermen, bamboebossen en bonsaiboompjes - zelfs Mount Fuji is op de achtergrond te zien.



SHIN MEGAMI TENSEI (1992)

Jij bent een 'gewone' jongen die via een computerprogramma met demonen kan communiceren. Je kunt ze ook bestrijden, en dat werkt via turn-based battles. Yep, typisch Japans allemaal, al had je dat op basis van de titel kunnen raden. En dan speelt de game ook nog eens in de wijk Kichijoji van een postmodern Tokio.



SAMURAI SHODOWN (1993)

In deze 2D-fighter kun je je met diverse samurai en ninja's een weg hakken voorbij fraaie 18e-eeuwse Japanse tafereeltjes. Zoals gebruikelijk in 2D-fighters staat de game bol van de flauwekul, maar er zijn relatief best wat authentieke Japanse aspecten, waaronder historische personages en traditionele Japanse muziek met typisch Japanse instrumenten.







Wanneer we het hebben over 'typisch Japanse games' betreft het vaak games die voor ons Westerlingen een beetje vreemd zijn. Bijvoorbeeld een game die je met sambaballen moet besturen (Samba di Amigo), waarin je als mug in vrouwenborsten kunt prikken (Mister Mosquito) of waarin je duiven kunt daten (Hatoful Boyfriend).
Nu kun je lacherig doen over dit soort games, en eerlijk gezegd hoef ik ze zelf ook niet zo nodig te spelen, maar ze zijn wel illustratief voor de zucht van Japanse ontwikkelaars om altijd weer de randjes van wat gebruikelijk is op te zoeken (en eventueel te overschrijden), ook in hun anime, manga en tv-shows. En zonder die zucht hadden we ze misschien wel nooit gekregen, van die vechtersbazen die vuurballen uit hun handen kunnen schieten, intergalactische premiejagers die zich tot een balletje kunnen oprollen en loodgieters die kunnen vliegen nadat ze door het grijpen van een blaadje in een wasbeer zijn veranderd.
Waar de grote Westerse ontwikkelaars zich doorgaans op realisme richten, zorgen Japanners ervoor dat onze hobby niet al te zwaar en serieus wordt.

WEETJE • WEETJE

In Breath of the Wild tref je resten aan van de geavanceerde Sheikah-samenleving, zoals de robotwachters en de tempels die ze achterlieten. Inspiratie voor de vormgeving ervan putten de ontwikkelaars uit de prehistorische Jomon-periode in Japan. Uit deze periode is veel aardewerk overgebleven, en de vormgeving en versiering daarvan is inderdaad terug te zien in de Sheikah-stijl.

WEETJE • WEETJE

Typisch Japanse invloeden duiken soms op de vreemdste plaatsen op in videogames. Zo liet de legendarische Shigeru Miyamoto zich voor de ontwikkeling van de eerste Star Fox inspireren door de Fushimi Inari-taisha-tempel in zijn woonplaats Kyoto. Deze bevat duizenden poorten, en terwijl hij daar doorheen wandelde, verwonderde de jonge Miyamoto zich over de werking van poorten: ze nodigen uit om erdoorheen te gaan. En dat is dan ook precies wat je, bijna automatisch, doet in de eerste Star Fox-levels. De tempel staat trouwens ook vol beelden van vossen, sommige zelfs aangekleed!

CULTUUR, FOLKLORE EN GESCHIEDENIS

Naast de verfrissende Japanse geest die door vele games waait, zijn ook veel invloe- »





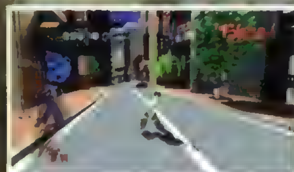
POCKY & ROCKY (1993)
Dit in alle richtingen scrollende schietspel van Natsume laat je voor de verandering eens niet met een ruimteschip maar met de Japanse miko-maagd Pocky spelen. Wanneer een tweede speler inspringt, kan deze met de wasbeer Rocky spelen. Die wasbeer schiet blaadjes - zie ook het kader met personages uit de Japanse folklore.



COSMOLOGY OF KYOTO (1993)
In deze even vage als fraaie game kun je in first-personperspectief het historische Kyoto van rond het jaar 1000 verkennen. Onderweg kun je personages treffen die toen echt geleefd hebben en je verdiepen in diverse religieuze, filosofische en historische thema's die gaandeweg je in-game encyclopedie vullen.



TENCHU: STEALTH ASSASSINS (1998)
Tenchu was een van de eerste ninjagames die draaide om stealth, toch wel een belangrijk aspect van ninjutsu, dat vreemd genoeg ontbrak in de eerste Ninja Gaiden-games - die bovendien niet in Japan maar in de VS speelden. De settings van Tenchu bieden een mix van Japanse historie en folklore.



JET SET RADIO (2000)
Na het ontwikkelen van Panzer Dragoon wilde een groepje jonge Japanners binnen Sega eens iets heel nieuws maken. Geïnspireerd door de Japanse punk- en popcultuur kwamen ze tot een game waarin je op inline-skates door een kleurrijk gestileerde versie van Tokio rijdt en graffiti op muren spuit. Want ook dát is Japanse cultuur.



SHENMUE (2000)
Wie het gevoel wil hebben als een Japanse burger door een Japanse stad te zwerven, zit helemaal goed met Shenmue. In het Yokozuna van 1986 ga je op zoek naar de moordenaars van je vader, maar kun je ook gerust een arcadehal binnenwandelen om de Sega-klassiekers Hang-On en Space Harrier te spelen. »

GAMEPERSONAGES GEBASEERD OP JAPANSE FOLKLORE



KAPP'N (ANIMAL CROSSING)

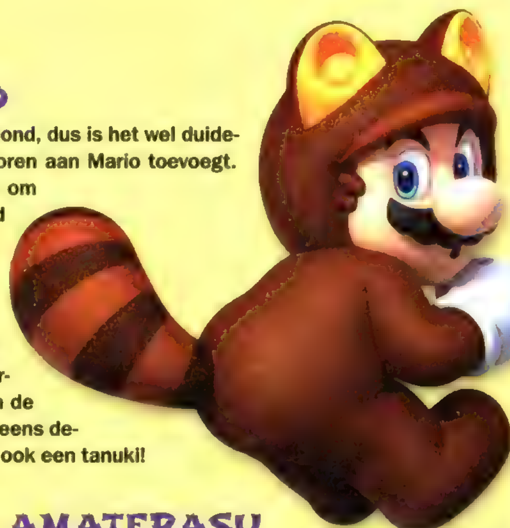
Je dacht zeker dat veerbaas Kapp'n een schildpad was? Fout, het is een zogenaamde kappa. Dit zijn ondeugende geesten die zich ophouden in rivieren, vijvers en meren. Om te voorkomen dat ze je paard of kind in het water lokken, kun je komkommers in het water gooien. Weet je meteen waarom Kapp'n van komkommers houdt!

LICKITUNG



Deze droom van elke huisvrouw is gebaseerd op de akaname, een Japanse demon die volgens de geruchten 's nachts in Japanse badkamers opduikt om het vuil van de muren te likken. Daarom noemde ik hem ook de droom van elke huisvrouw, niet omdat, eh ... laat maar. De akaname wordt doorgaans afgebeeld met een enorme tong en aan elke voet een enkele klauw. Net als Lickitung.

TANOOKI SUIT MARIO



'Tanuki' is het Japanse woord voor wasbeerhond, dus is het wel duidelijk waarom het Tanooki Suit die staart en oren aan Mario toevoegt. Maar waarom moet hij een blaadje pakken om in zo'n wasbeer te veranderen? Het antwoord schuilt in de Japanse folklore.

Volgens de verhalen zijn tanuki's meester in transformaties, waarvoor ze een blad op hun hoofd moeten leggen en zingen. Volgens sommige verhalen moet dit het blad van een lotusbloem zijn, en de vorm daarvan heeft wel wat weg van het Super Leaf in de Mario-games. Check in Animal Crossing ook eens dezelfde bladvorm op het shirt van Tom Nook – ook een tanuki!

JIBANYAN

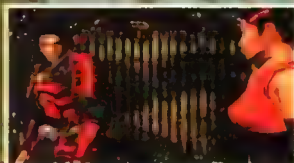


Het hele Yo-kai-fenomeen is gebaseerd op oeroude verhalen over yokai: monsters, geesten en demonen die volgens de verhalen voor problemen in de mensenwereld zorgen. Jibanyan is gebaseerd op de nekomata, een soort bakaneko (kat yokai) die is getransformeerd in een wezen met magische krachten, waarbij zijn staart in tweeën splijt en spookachtige vlammen aan de puntjes verschijnen. Dus tja, zoveel heeft Level-5 eigenlijk niet zelf bedacht.

AMATERASU



In dit overzicht mag deze wolf niet ontbreken. Amaterasu is in de Japanse mythologie en Shinto-religie de godin van de zon en een voorouder van de Japanse keizerlijke familie. Hoewel het niet gebruikelijk is deze godin als wolf af te beelden, zijn er vele overeenkomsten tussen de godin-versie en de wolf-versie van Amaterasu, zoals het vermogen om de zon te laten schijnen en de opwekking door een magische spiegel.



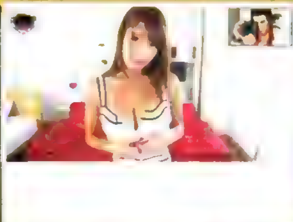
ONIMUSHA: WARLORDS (2001)

Deze Capcom-game gebruikt veel elementen die in Resident Evil ook al goed werkten, maar dan met samurai en losjes gebaseerd op de Sengoku-periode in Japan, aangevuld met wat flinke scheuten folklore, fantasie en horror.



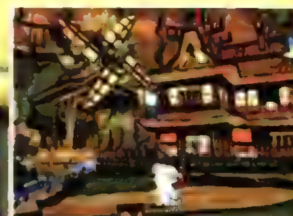
PROJECT ZERO (2001)

De eerste game in deze beklemmende horrorserie (die in de VS Fatal Frame en in Japan Zero heet) voert je naar Himuro Mansion, een echt bestaand spookhuis in een bos aan de rand van Tokio. Typerend voor de Japanse horror die je daar mag beleven, zijn de spookachtige verschijnselen, het machteloze gevoel en, eh, mooie meisjes in korte rokjes.



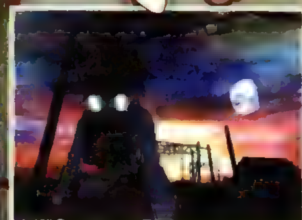
YAKUZA (2005)

Deze game over de Japanse criminele organisatie genaamd Yakuza speelt in de fictieve wijk Kamurocho, maar dat sfeertje, met al die barretjes, reclameverlichting en louche (gok)tenten in achterafsteegjes, is precies zoals in Kabukicho, het voornaamste red-light district van Tokio. Hoe ik dat weet? Eeeeh ... mijn neef is daar een keer geweest.



OKAMI (2006)

Als incarnatie van de godin Amaterasu wandel je als wolf door prachtig gestileerde landschappen die rijk zijn aan klassieke Japanse elementen. De vormgeving is gebaseerd op Japanse waterverfkunst, wat terugkomt in de gameplay: met een magisch penseel kun je objecten in beeld tekenen om je omgeving te manipuleren. Iedereen met ook maar een beetje interesse in Japanse sferen moet dit een keer beleefd hebben.



FRAGILE DREAMS: FAREWELL RUINS OF THE MOON (2009)

In deze bijna vergeten game van Namco Bandai zwerf je als het kwetsbare jochie Seto door de ruines van een post-apocalyptisch Tokio. Dat levert weinig bijzondere gameplay, maar wel erg fraaie en sfeervolle plaatjes op.





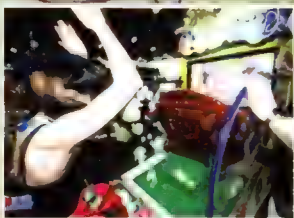
den uit de Japanse cultuur, folklore en geschiedenis in videogames terug te vinden. Zo spelen talloze games in de Sengoku-periode, een tijdperk waarin Japan werd verscheurd door allerlei binnenlandse crises en oorlogen. Oorlogen die je bijvoorbeeld tactisch en strategisch naar je hand mag zetten in Kessen en Shogun: Total War of in een van de vele samurai-games.
Een ander tot de verbeelding sprekende Japanse krijgsheld is de ninja, die met zijn nadruk op stealth een unieke speelstijl vertegenwoordigt in games als Tenchu en Mark of the Ninja. Voor de echte durfals is er de typisch Japanse horror, zoals die in Fatal Frame en Siren valt te beleven.
En uiteraard heeft Japan als omgeving ook veel te bieden, zoals de vallende roze blaadjes van de kersenbloesem, bamboebossen, mysterieuze tempels en de neonlichten van het moderne Tokio.

ULTIEM JAPANS

Op zoek naar games die Japan het mooist of interessantst vertegenwoordigen, had ik een overvloed aan keuzes, waardoor ik in het rijtje onderaan deze pagina's waarschijnlijk wel wat voor de hand liggende titels gemist heb. Maar dat maakt niet uit, want de game die Japan met al zijn pracht, rijke geschiedenis, kunst, natuur en folklore op de ultieme manier tot leven wekt, staat er in elk geval tussen.
Ik heb het inderdaad over Okami. Een HD-versie van die game verscheen kort geleden voor pc, PS4, Xbox One en Switch, dus wil je jezelf helemaal onderdompelen in Japanse sferen, dan weet je wat je in huis moet halen. ✖

HET MINIMALISME VAN JAPAN

De Japanse cultuur kenmerkt zich op verschillende manieren door minimalisme, of eigenlijk door met weinig middelen veel effect te bereiken. Dit zie je bijvoorbeeld terug in de koan- en haikudichtkunst, Japanse interieurs, traditionele Japanse tuinen, de bonsaiboompjes die op kleine schaal de grootsheid van de natuur verbeelden en de ukiyo-e-schilderkunst, die met klare lijnen en een beperkt kleurenpalet midden 18e eeuw toch diepe indruk maakte op de impressionistische schilders in Europa.
Toen de eerste videogames werden gemaakt, kwam de door de Japanse cultuur gestimuleerde insteek om met weinig middelen veel effect te bereiken uitstekend van pas, zoals te zien in de eerste Japanse hitgames als Space Invaders en Pac-Man. Ook latere videogames als Super Mario Bros., The Legend of Zelda en Dragon Quest leken hun tijd ver vooruit doordat de ontwikkelaars ernaar streefden zoveel mogelijk effect met de toen nog zeer beperkte middelen te bereiken. Zo gebruikte Miyamoto dezelfde sprites voor de bosjes als voor de wolken in Super Mario Bros., en wist Sugiyama Koichi het bekende Dragon Quest-thema te componeren met de zeer beperkte triadische akkoorden van de NES. Shigeru Miyamoto en Dragon Quest-schepper Yuji Horii lieten zich bij het scheppen van hun meesterwerken naar eigen zeggen inspireren door de Japanse traditie van hakoniwa, het bouwen van miniatuurtuintjes die de schoonheid van de hele wereld tot uitdrukking brengen in een zeer beperkte ruimte.



SUPER TABLE FLIP (2009)

Je kent het wel: je zit met het hele gezin aan tafel te eten, en opeens kun je iedereen niet meer uitstaan. Wat doe je dan? Je dreunt eens flink op de tafel. Maakt dat niet genoeg indruk? Dan kiep je gewoon de hele tafel omver! Dat zal ze leren! En hij bestaat dus echt hè, die arcadekast waarin je dit typisch Japanse scenario kunt spelen, inclusief omver te gooien tafelcontroller.



SENRAN KAGURA BURST (2012)

In deze zijwaarts scrollende beat 'em-up speel je met sexy schoolmeisjes die stiekem tot ninja's zijn getraind in Hanzo Academy. Als ze toch een pak slaag krijgen is dat niet zo erg, want hoe meer schade ze oplopen, hoe minder kleding ze dragen. Tja, ik wilde jullie dit 'sexy schoolmeisjes'-aspect van de Japanse cultuur toch niet onthouden.



SPLATOON (2015)

Een multiplayer shooter. Maar dan met inkt. En personages die in inktvissen kunnen veranderen om door de inkt te glijden. Over typisch Japans gesproken. Dat Inkopolis Plaza is trouwens overduidelijk op Sibuya Crossing in Tokio gebaseerd, inclusief de Tokyo Tower op de achtergrond.



NIOH (2017)

Deze brute actiegame van Team Ninja verplaatst je naar het Japan van 1600, waar je als de Ierse (!) samurai William je een weg mag hakken door een duistere, fantasievolle variant op de Sengoku-periode. Inclusief yokai als tegenstanders, maar dan wat minder schattig dan die uit Yo-Kai Watch.



GHOST OF TSUSHIMA (2019)

Wie het middeleeuwse Japan wil beleven, heeft reden om uit te kijken naar Ghost of Tsushima. Als een van de laatst overgebleven samoerai ga je in 1274 de strijd aan met de Mongolen die voor het eerst Japan binnenvallen. De makers beloven alle vrijheid om het enorme eiland Tsushima te verkennen.

Blinde monitorentest ... met de ogen!

CASUAL VS. PRO



Zien ze het verschil?

Kun je met het blote oog duidelijk verschil zien tussen gamemonitors? Ook Dennis vroeg zich dat af, maar aangezien Mister Four Eyes een brilletje heeft, leek het hem beter om dat uit te testen op een casual én een pro-gamer. Hij trommelde daar Martin en Team PU's Remy voor op. Een blinde test ... euh, met hun ogen dus.

Haviksogen: ik heb ze niet. Bij mij is beeld al snel mooi, scherp genoeg en helemaal prima. Maar geldt dat voor iedereen? Zou bijvoorbeeld een casual gamer als Martin minder snel een verschil in beeldkwaliteit zien dan een pro als Remy, die het moet hebben van haarscherp beeld en snelle responstijden? En weten ze, zonder dat ik het ze vertel, wat het topmodel is als ik ze drie verschillende monitors voorschotel? Tijd om dat te testen. Gewoon, omdat het kan!

De goedkoopste

Voor de test klop ik aan bij onze vrienden van Samsung, die drie modellen opsturen. De goedkoopste is de S27E330, die Martin meteen al prettig vindt spelen. Dat mag ook wel, want de monitor heeft een speciale gamemodus die de kleuren optimaliseert. En hij kan het design ook wel waarderen, want hoe minder toeters en bellen, hoe beter, vindt hij. Helemaal mee eens, maar had ons dat in onze tienertijd gevraagd en we hadden je uitgelachen, met onze knipperende knoppen en graphic equalizers op onze spuuglelijke 90's stereotorens.

Curved

De tweede is een Samsung CFG73. Die is curved en een beetje gamer weet dan al genoeg: die is dus duurder dan het eerdere scherm (tenzij je natuurlijk denkt dat hij tijdens het transport gebogen is).
Het beeldscherm heeft een refreshrate van 144 Hz, wat aanzienlijk meer is dan de 60 Hz van de E330, dus dat moet wel te zien zijn, zeker door een pro als Remy. Ook is de responstijd laag (1 ms). Dat maakt bij een potje Assassin's Creed of Tomb Raider natuurlijk geen ene zak uit, maar bij Rocket League of pro-potjes PUBG doet het dat zeker wel. Die snelheid merkt Remy dan ook meteen op en hij slacht zijn tegenstanders online af, de een na de ander, en bepotelt dan nog een keer het scherm en noemt het een topmonitor. Cute.

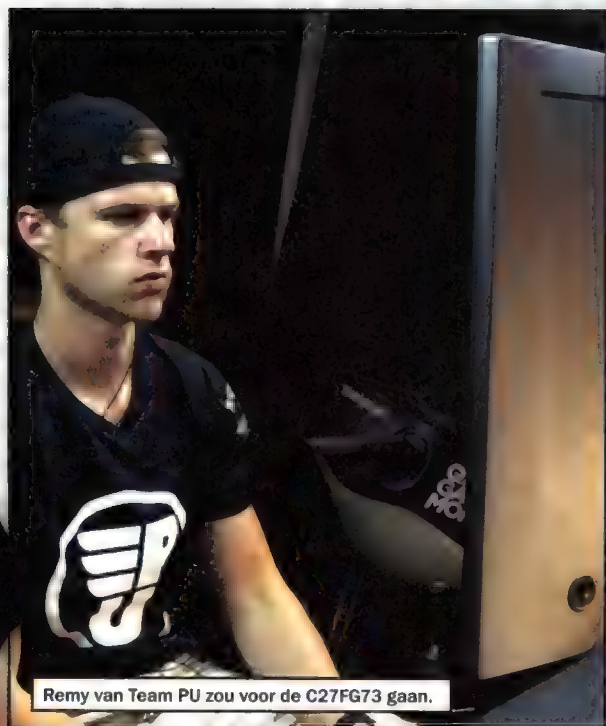
Vlaggenschip

Daarna vaar ik het vlaggenschip van de drie naar binnen: de Samsung C27HG70. Geen idee of Martin ruikt dat dit de duurste (en beste?) monitor is van het stel, maar hij geniet zichtbaar van de visuele weelde van het scherm. Dat mag ook wel, want voor deze monitor moet je wel effe een spaarpotje stukslaan met z'n aanschafprijs van een slordige 550 euro. Maar als je gamen en je set-up serieus neemt, was je waarschijnlijk toch al van plan iets dieper in je portemonnee te graven voor een high-end monitor.



S27E330

- Schermafmeting: 68,8 cm
- Flat
- Aspect Ratio: 16:9
- Resolutie: 1920 x 1080
- Helderheid normaal: 300 cd/m2
- Helderheid minimaal: 250 cd/m2
- Contrast Ratio Static: 1000:1 (Typ.)
- Reactiesnelheid: 1 ms (GTG)
- € 149,-


Remy van Team PU zou voor de C27FG73 gaan.



Wie van de drie?

Aan het einde van de rit wil ik weleens weten waar die gasten nou op hebben gelet. Martin heeft zich voornamelijk gericht op de helderheid van het beeld en of het 'fijn is voor zijn oogjes'. En dat verklaart ook dat hij de E330 al prima vond. Tot natuurlijk de grotere broers tevoorschijn werden getoverd en het verschil in één klap zichtbaar werd (waarmee we vast kunnen stellen dat je schermen prima op het oog kunt beoordelen). Hij zou dan ook zeker de C27HG70 aanschaffen als hij de knaken had, maar denkt wel dat de C27FG73 eigenlijk al prima aan zijn eisen voldoet.
Remy gaat met enthousiasme direct voor de CFG: "Die is echt ongelofelijk snel, en hoewel ik denk dat die andere duurder is, is deze toch echt sneller." Hoe hij dat in godsnaam kan zien, is iets wat Martin dan weer bezighoudt, die overigens de hele test door vooral Rocket League-potjes heeft verloren. "Het is gewoon een gevoel", volgens Remy, wat totaal logisch is als je aan esports doet en je materiaal vaak een persoonlijk ding is. Je laat Ronaldo ook niet op de duurste kicksen voetballen als ze hem niet lekker zitten.

Persoonlijk

Het komt erop neer dat een monitor aanschaffen een zeer persoonlijk ding is. Of je die snelheid wel of niet opmerkt, kan al liggen aan het feit dat je een pro-gamer bent zoals Remy, en geen onderuitgezakte supercasual als Martin (nou ja, hij speelt ook weleens een spelletje, maar toch ...).
In een perfecte wereld test je een nieuwe monitor dus even zelf. Gewoon lekker je gamelaptop en een rugtas vol met snaaiwerk en drinken en een fijne stoel meenemen naar een winkel en ze daar allemaal de hele dag testen. Vindt het personeel vast supergezellig. ✖

C27FG73

- Schermafmeting: 68,6 cm
- Curved
- Aspect Ratio: 16:9
- Resolutie: 1920 x 1080
- Helderheid normaal: 350cd/m2
- Helderheid minimaal: 250 cd/m2
- Contrast Ratio Static: 3,000:1 (Typ.)
- Reactiesnelheid: 1 ms (MPRT)
- € 399,-




Voor Martin is de C27HG70 de winnaar.

C27HG70

- Schermafmeting: 68,6 cm
- Curved
- Aspect Ratio: 16:9
- Resolutie: 2560 x 1440
- Helderheid normaal: 350 cd/m2
- Helderheid minimaal: 300 cd/m2
- Contrast Ratio Static: 3000:1
- Dynamic Contrast Ratio: Mega
- Reactiesnelheid: 1 ms (MPRT)
- HDR
- € 549,-

SAMENWERKEN OP HET HOOGSTE NIVEAU

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX SIEGE

PARIS MAJOR EVENT

Florian kreeg van Ubisoft de uitnodiging om in Parijs een megakampioenschap Rainbow Six bij te wonen. First-person shooters zijn niet helemaal zijn ding, maar naar esporters kijken heeft toch altijd iets magisch.



Rainbow Six: Siege kwam zo'n drie jaar geleden uit en was op zich een prima game. In de jaren na release zijn de developers echter keihard doorgegaan met het finetunen van de game en het ontwikkelen van nieuwe maps. Hierdoor is er een community ontstaan van miljoenen spelers, die niets minder dan pure liefde hebben voor de game.
Tijdens het Paris Major Event kwamen de grootste fans massaal naar de beste spelers van de wereld kijken, en ook ik heb daar hard van genoten. Nu is Rainbow Six niet bepaald mijn kopje thee, maar de skills die de teams hebben en de manier waarop er wordt samengewerkt tijdens het spelen zijn zo spectaculair om te zien dat het bijna niet meer uitmaakt wát ze nou precies spelen.

SAMENWERKEN

Rainbow Six: Siege is geen makkelijke game. Er moet goed worden samengewerkt om het andere team te kunnen overmeesteren en de tactische mogelijkheden zijn overweldigend. De verschillende characters in de game hebben allemaal zo hun eigen specialiteit, wat zorgt voor dynamische battles. Spelers moeten constant switchen van tactiek, afhankelijk van het soort characters die tegenover hen staan, maar het codewoord blijft samenwerking.
Het is ongelooflijk mooi om te zien hoe de spelers in de teams op elkaar zijn ingespeeld. Ze pompen elke dag weer zoveel uur in Rainbow Six: Siege dat ze de game absoluut volledig masteren. Ik vind het ook leuk om games te spelen, maar ik speel veel verschillende games. Deze gasten spelen Rainbow Six: Siege – all day, every day. Dat klinkt misschien saai en dat zal het op momenten ook best zijn, maar het resultaat is serieus indrukwekkend – ook ik zat af en toe mee te juichen met het publiek. Wow, wat een skills!

DRUKTEMAKERS

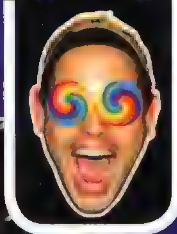
Wat het event mede voor mij zo cool maakte, waren al die fans die massaal naar Parijs waren afgereisd om hun favoriete teams aan te moedigen. Ik zat samen met duizenden van hen in een gigantische arena naar de matches te kijken, en het enthousiasme was zó aanstekelijk. Ze gingen werkelijk helemaal los met z'n allen wanneer er een spectaculaire kill werd gemaakt, of als er een overwinning werd behaald.
Het leuke was ook dat de fans allemaal wel een favoriet team hadden, maar dat er bijna net zo hard werd geklapt wanneer de 'tegenstander' won of een vette kill maakte. Het was een gemoedelijk zooitje druktemakers, dat als geen ander besefte hoeveel tijd en moeite er door de teams in de game worden gestopt. De spelers in de teams worden door de fans gezien als wereldsterren, en die konden dan ook amper normaal door de zaal lopen zonder honderdduizend keer op de foto te gaan en handtekeningen uit te delen. Eigenlijk zou iedere gamer dit een keer moeten meemaken.

ALL STAR MATCHES

Tijdens het event speelden de beste teams ter wereld tegen elkaar, maar tussendoor waren er ook zogenaamde All Star Matches. Dit zijn supervette wedstrijden, puur voor de lol, waarbij de spelers uit de verschillende teams worden gemixt. Zo ontstonden teams van vijf spelers, allemaal afkomstig uit een ander team. Deze spelers waren dus minder goed op elkaar ingespeeld, aangezien ze niet maandenlang samen hebben geoefend, maar de matches bleken niet minder spectaculair – integendeel zelfs!
Aangezien deze matches voor de lol worden gespeeld, gingen de spelers helemaal los en speelden ze veel minder tactisch. Er werd plezier gemaakt









met onmogelijke kills en het gebruik van perks van characters op creatieve manieren. Zo schoot een speler bijvoorbeeld steeds een smiley in de muur met kogels als hij een kill had gemaakt. Na vijf minuten stond de hele map vol met smileys!
Deze matches waren niet alleen heel erg leuk om naar te kijken, maar het betekende ook een stukje ontspanning voor de spelers, die normaal gesproken hun games altijd onder grote druk spelen. Effe niet nadenken en gewoon lekker knallen met z'n allen.

NERDGASM

Buiten het kijken naar de verschillende matches was er nog meer te doen op het Paris Major Event. Zo was er bijvoorbeeld een track vol met obstakels geconstrueerd waar je een drone doorheen moest zien te krijgen. De drone was bestuurbaar via een app op je phone, net als in de game. Daarnaast kon je uiteraard zelf de game spelen en je laten schminken door een professioneel team als je favoriete Rainbow Six: Siege-character.
Om de fans helemaal op een nerdgasm te trakteren, was er ook een soort perscentrum waar de spelers na matches vragen van de fans en de aanwezige media beantwoordden. Daarnaast kon je er uiteraard met ze op de foto of gezellig een praatje met ze maken. Het hele event was erop gericht om het zowel de spelers in de teams als de fans helemaal naar de zin te maken, en dat is fantastisch gelukt. De spelers worden dan misschien wel gezien als wereldsterren, maar door de opzet zijn ze wel toegankelijk voor de fans.

NIEUWE CONTENT

Tijdens het event werd ook nieuwe content aangekondigd voor Rainbow Six: Siege. De developers brengen namelijk regelmatig verse maps uit, die eigenlijk een soort evolutie zijn van oude maps. Bekende maps worden een soort van compleet opnieuw opgebouwd, waarbij de lay-out wel hetzelfde blijft, maar de omgevingen volledig veranderen. Hierdoor blijven de maps herkenbaar voor spelers, maar ook fris en fruitig door het nieuwe uiterlijk. Meesterlijke content dus voor de fans.
Daarnaast komen er nog steeds nieuwe characters bij, met nieuwe specialiteiten, en het toffe was dat de All Star Matches al met de nieuwe characters werden gespeeld, waarbij je duidelijk zag dat spelers nog niet zo goed wisten wat ze aanmoesten met de nieuwe mogelijkheden. Dit soort nieuwe content zorgt er eveneens voor dat spelers op topniveau moeten blijven oefenen, om ook de nieuwe characters volledig te masteren.
Ondanks dat Rainbow Six: Siege niet helemaal mijn ding is, heb ik absoluut genoten van het event. Het was niets minder dan magisch om te zien hoe de teams samenwerken, de spanning was om te snijden en het enthousiasme van de fans maakte het feestje compleet. Ik heb absoluut bewondering gekregen voor deze spelers, die hun ziel en zaligheid in de game stoppen en ongeveer maar voor één ding leven: Rainbow Six: Siege. Daarnaast diep respect voor de fans, die hun longen uit hun lijf schreeuwden om 'hun' teams aan te moedigen. Het was fantastisch! ✖



PU-TV

Tijdens de Paris Major hebben we ook een filmpje opgenomen, waarin de fijne sfeer duidelijk voelbaar is. Zin om wat meer te zien van het event? Check dan het PU-TV-item op PU.nl!

WINNAAR

Al vanaf het begin van het event waren alle ogen gericht op team G2, de huidige wereldkampioen Rainbow Six: Siege, en G2 stelde niet teleur, want ieder team werd vakkundig overmeesterd. Zelfs in de finale wist G2 vrij eenvoudig te winnen van team Evil Geniuses. G2 is dan ook naar huis gegaan met de hoofdprijs van 150.000 dollar! Evil Geniuses moeten het doen met 'slechts' 55.000 dollar.



Het verhaal achter ...
Resident Evil 4

Wanneer games eindeloos in ontwikkeling blijven, loopt dat niet altijd even goed af. Denk maar aan Too Human, Duke Nukem Forever en Daikatana. Toch kan er na zo'n lange ontwikkeltijd soms ook iets geweldigs ontstaan. Zoals in het geval van Resident Evil 4, een van Jurjens favoriete games ooit.

Het zal me altijd bijblijven, dat gevoel toen ik in 2005 mijn eerste stappen zette in dat vieze, bruine boerendorpje vol lompe, menselijk ogende vijanden met bijlen, hooivorken en een fucking kettingzaag. Het was zó anders, zó onverwacht! En wat was het geweldig om met Leon mijn vijanden af te knallen. Deze keer geen zombies, maar agressieve Spaanse boeren – heerlijk! En dan waren de kenmerkende gefixeerde camerastandpunten van Resident Evil ook nog eens vervangen door een met de held meebewegende camera. Maar dan niet zoals in Tomb Raider, waarin de camera zo ver van mijn personage verwijderd was dat ik haar helemaal, inclusief kont, kon zien. Nee, in Resident Evil 4 zat ik dicht op de schouder, zodat ik perfect met mijn gun op armen, benen, buiken of hoofden van die vieze Spanjaarden kon mikken, en ik zó dicht op de actie en mijn vijanden zat dat ik de schapenkaas bijna kon ruiken. De omgevingen boden ook veel meer bewegingsvrijheid dan vroeger, inclusief naadloze overgangen tussen binnen- en buitenlocaties.
Het was zó goed allemaal, en de game bleef maar geweldige horrorsettings, extreem coole actie, memorabele vijanden, toffe personages en bizarre plottwists op mijn pad strooien. Hoe was het mogelijk, dat Capcom na het coole, zij het enigszins voorspelbare Resident Evil 3 opeens tot deze extreem afwijkende, maar fucking briljante goedheid was gekomen? Nou ja, dat was natuurlijk niet zo 'opeens' gegaan.

BEETJE KLAAR

Na Resident Evil 3 waren de ontwikkelaars bij Capcom eigenlijk wel een beetje klaar met de serie, zegt producer Hiroyuki Kobayashi in een 'making of Resident Evil 4'-video. Hij had aan verschillende Resident Evil-games gewerkt en volgens hem begon de serie dezelfde elementen te recyclen. Bovendien verkochten de RE-games steeds minder goed. Blijkbaar waren spelers er wel een beetje klaar mee, met weinig kogels en genezende plantjes de horror overleven.
Samen met regisseur Shinji Mikami broedde Kobayashi op plannen om de serie een herstart te geven en de fans terug te winnen. Ook wilden ze spelers aanspreken die niet zozeer van survival-horror hielden, maar hun geld liever uitgaven aan de coole actiegames die destijds populair waren. Dus zo kwamen ze tot die geweldige actie in Resident Evil 4. Uiteindelijk. Maar niet meteen.
Op zoek naar de beste manier om Resident Evil een nieuwe start te geven, zijn er in de zes jaren tussen 1999 en 2005 vier behoorlijk uiteenlopende versies gemaakt om uiteindelijk tot de definitieve vorm van Resident Evil 4 te komen. Dit zijn, in chronologische volgorde: Devil May Cry, de Fog Version, de Hook Man Version en de Hallucination Version.



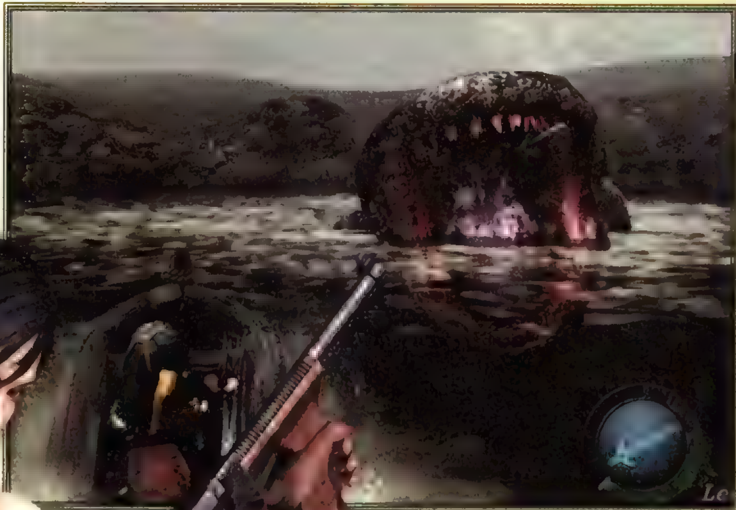
DEVIL MAY CRY

Inderdaad, Devil May Cry, die game waarin je demonen met je zwaard omhoog zwiept om ze vervolgens met je pistolen aan gort te knallen, is begonnen als reboot van de Resident Evil-franchise. Shinji Mikami wilde van Resident Evil een 'coole' en 'stijlvolle' game maken, waarin het geweldig voelde om de horror op je pad te overwinnen. Het team bedacht daarvoor een held genaamd Tony, die door biotechnologie over bovenmenselijke krachten beschikte. Omdat de gevechten in het gefixeerde perspectief dat de Resident Evil-games kenmerkte niet heroïsch genoeg oogden, besloot Mikami over te stappen op een dynamisch camerasysteem. Om inspiratie voor de omgevingen op te doen, maakte het team een elfdaagse reis











naar Engeland en Spanje (aha!), waar ze gothische beelden en stenen fotografeerden die ze als textures in de game gebruikten.
Doordat de game wel érg actiegericht werd en daardoor volgens Mikami te ver bij de survival-horror-roots vandaan was gegroeid, besloot Mikami er niet Resident Evil 4, maar een heel nieuwe titel van te maken. Zombies werden demonen, de naam Tony werd veranderd in Dante en Devil May Cry was een feit. De game verscheen op 23 augustus 2001, werd warm onthaald, verkocht 3 miljoen exemplaren en groeide uit tot een grote Capcom-franchise met diverse sequels en prequels. Alleen … hoe nu verder met Resident Evil?

SPOOKACHTIGE ELEMENTEN

Eind 2002 verrast Capcom de wereld met een trailer van een heel nieuwe Resident Evil 4 voor de GameCube. Het korte filmpje toont Leon die in mistige gangen met wapperende gordijnen op zwarte schaduwen schiet, terwijl de muziek aanzwelt en woorden als 'contamination' en 'possessed' in beeld verschijnen. Uiteindelijk lijkt Leon onder de zwarte schaduwen te bezwijken.
Leon zag er goed uit, maar verder was er weinig cools en stijlvols te bekennen in die trailer. Na de overdaad aan actie in Devil May Cry was Mikami duidelijk zoekende naar de vorm die zijn nieuwe Resident Evil moest krijgen, en daarmee van actie was overgestapt naar spookachtige horror met een tamelijk hulpeloze held. Maar de spookachtige, nogal vage trailer van deze zogenaamde 'Fog Version' werd niet bepaald enthousiast ontvangen.
Dat gold wel voor de volgende trailer uit 2003, waarin de spookachtige elementen waren gebleven, maar meer body hadden gekregen. Leon loopt door smalle gangen en vuurt vanuit het 'dicht op de schouder'-perspectief dat we kennen uit het uiteindelijke Resident Evil 4 op paranormale vijanden, zoals levende poppen, ridderpantsers en een spookachtige verschijning met ketting en haak.
Na deze Hook Man Version verscheen er nóg een trailer, deze keer van een Hallucination Version met wederom een nogal hulpeloze, opgejaagde Leon in een spookhuis, maar uiteindelijk werd deze versie door Mikami toch uit het raam gegooid – het was hem allemaal te horrorachtig, ongeschikt om het nieuwe publiek dat hij voor ogen had aan te spreken.
Vervolgens werd er nog een paar maanden gerommeld met een versie waarin opeens weer zombies door het huis liepen, maar ook deze werd afgekapt omdat het te veel op de oude Resident Evil-games zou lijken. En zo kwam Mikami uiteindelijk, wellicht geïnspireerd door de trip naar Spanje die hij in 2001 maakte, tot de setting in het Spaanse dorp – inclusief de focus op actie. Coole, geweldige actie.



weetje weetje

Resident Evil 4 zou oorspronkelijk exclusief voor de Nintendo GameCube verschijnen, tot vreugde van vele Nintendo-fans. Maar nog vóórdat de game voor hun geliefde kubus verscheen, werd al aangekondigd dat er ook een PS2-versie zou komen. Later verschenen versies voor pc, Wii, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One en – in gereduceerde vorm – iOS, Zeebo en Android. Helaas voor de Nintendo-fans is er nog geen Switch-versie aangekondigd.

MACHTIG GEVOEL

Na vele jaren werk aan versies die steeds weer werden afgekapt, stond het team van Mikami niet te jubelen toen hij aankondigde dat hij de focus van spookachtige horror naar actie wilde verleggen. Volgens director Hiroyuki Kobayashi raakte het team er zelfs 'gedeprimeerd' van.
Maar Mikami zette door, kreeg zijn team enthousiast, en we weten allemaal hoe geweldig dat uiteindelijk heeft uitgepakt.
Het schieten vanuit het 'over de schouder'-perspectief gaf een machtig gevoel, terwijl Leon met de contextgevoelige A-knop allerlei blitse acties kon uitvoeren, zoals heel handig over een hekje of door een raam springen, of een nabije vijand van zijn lijf trappen. Hij wordt nooit zo bovenmenselijk en onaantastbaar als Dante in Devil May Cry, maar Leon is zeker geen opgejaagd hertje dat onder druk van zijn omgeving dreigt te bezwijken. Hij is gewoon een coole actieheld, en het voelt geweldig om met hem de horror op je pad te overwinnen. Precies wat Mikami eigenlijk al in 1999 voor ogen had. Fijn dat hij heeft doorgezet. ✖







intel
CORE i7
8th Gen







REVIEW

PIXEL RIPPED 1989

Al dik vier jaar geleden verscheen de eerste demo van Pixel Ripped 1989, en het leek er zelfs even op dat de game nooit meer zou uitkomen. Dankzij de samenwerking met een grote Braziliaanse VR-developer is de game er nu toch, en daar ben ik verdomd blij mee!

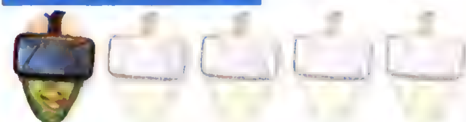
Pixel Ripped 1989 is een ode aan games uit de jaren 80, inclusief de frustratie die daarbij kwam kijken, want games waren toen veel lastiger dan ze nu zijn. In Pixel Ripped 1989 speel je een shitload aan verschillende typisch jaren 80-games in VR, maar dan wel met een toffe twist.
Dit is namelijk een game in een game (whoa, Inception ...). Alle jaren 80-games worden in verschillende omgevingen gespeeld, zoals op school, in de speeltuin en in de woonkamer van het huis van je ouders. Terwijl je de lastige spellen probeert uit te spelen, moet je ook op je omgeving letten. Ik wil niets verklappen, maar ik zal een voorbeeld geven van hoe dat in z'n werk gaat.
Je zit op school in de klas en probeert op een oldskool handheld een Donkey Kong-achtige game te spelen. Dat is al lastig genoeg, maar ondertussen moet je opletten dat je niet wordt gesnapt door de lerares. Je moet haar afleiden door bijvoorbeeld propjes papier door de klas te smijten, zodat je heel even de tijd hebt om te focussen op de game. Het leuke is ook dat je, net als in de oldskool games van vroeger, vaak maar drie levens hebt; die verlies je echter niet in-game, maar in dit geval door de lerares die je betrapt. Als ze je drie keer ziet spelen, is het Game Over en moet je opnieuw beginnen.
Dit is slechts een voorbeeld, en het is echt knap hoe de omgevingen een extra dimensie geven aan al die jaren 80-games die we zo goed kennen.
Ik heb me in ieder geval serieus vermaakt met Pixel Ripped 1989 en kan 'm iedereen aanraden, of je nou een VR-n00b of VR-gevorderde bent. Beschikbaar voor Oculus Rift, HTC Vive en PlayStation VR.



SCORE:



KOTSGEHALTE:



REVIEW

MARVEL POWERS UNITED VR

In de huid kruipen van je favoriete Marvel-personage is voor veel comic-fans de ultieme natte droom, dus is het niet meer dan logisch dat je in Marvel Powers United VR exact dát kunt doen!

Je kunt kiezen uit achttien verschillende Marvel-helden en eigenlijk is Iron Man de enige grote superhero die níét in Marvel Powers United VR zit. De game bestaat uit wave-based combat, waarin je samen met drie andere spelers (A.I. of co-op) een shield node moet zien te verdedigen tegen de bad guys. Als je dat een aantal keer hebt gedaan, verschijnt er een grotere shield node op de map, die je weer moet vullen met power cells. Die liggen verspreid over de map en zodra je er genoeg hebt verzameld, ga je naar het volgende level.
De gameplay is niet slecht, maar wel erg repetitief. De hele game door ben je exact hetzelfde aan het doen, en hoewel er aardig wat variatie zit in de superkrachten van de verschillende personages, wordt de gameplay al snel behoorlijk saai. Zonde, want het idee is cool en het is awesome om bijvoorbeeld naar je handen te kijken en Wolverines klauwen te zien.
Typisch gevalletje van 'alleen voor de allergrootste fans een verplicht nummertje'. Beschikbaar voor Oculus Rift en HTC Vive. ✖



SCORE:



KOTSGEHALTE:



FLORIANS HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



Deze maand test Florian drie gamelaptops die behoorlijk aan elkaar gewaagd zijn, maar waarvan er één toch echt de winnaar is. Het gaat om de MSI GE63, ASUS GL504G en de nieuwe Razer Blade.

MSI

GE63 8RE

DE MSI GE63 IS VERKRIJGBAAR IN VERSCHILLENDE SMAKEN, WAARBIJ JE ZELF KUNT KIEZEN WAT JE NODIG HEBT QUA CPU, GPU, RAM EN OPSLAG. IK HEB DE 8RE-UITVOERING GETEST MET HEEL WAT SMAKELIJKE HARDWARE ONDER DE MOTORKAP.

Ik noem even een Intel i7 8750H-processor, een Nvidia GTX 1060 6GB videokaart, 16 GB DDR4-ram en een 256GB-ssd met een 1TB 7200RPM-hdd ernaast geparkeerd.

Wat verder opvalt aan deze MSI GE63 is het mooie 15,6-inch full-hd ips-paneel, waarop je games kunt spelen in 120 frames per seconde. Het is bekend dat de combinatie van deze hardware zo'n beetje de sweetspot is als het gaat om gaming in full-hd, en daarin stelt de GE63 dan ook bepaald niet teleur.

Ook de bouwkwaliteit van de laptop is prima in orde, al is het wel jammer dat de case ondanks zijn 'brushed aluminium'-look nogal plastic aanvoelt. Ook moet je fan zijn van de leds op de case en in het toetsenbord, al kun je die natuurlijk volledig customizen of zelfs uitzetten.



PRIJS: VAN € 1699,- TOT € 2099,-

ASUS

GL504GM

DE ASUS GL504GM IS EEN DIRECTE CONCURRENT VAN DE MSI HIERNAAST. BIJ DE ASUS GL504GM HEB JE NOG IETS MEER VARIATIE QUA VERSIES, MAAR DE UITVOERING DIE IK HEB GETEST, IS QUA HARDWARE NAGENOEG IDENTIEK.

Puntje van verschil is het scherm. De laptop van ASUS heeft eveneens een 15,6-inch full-hd ips-paneel, maar deze gaat zelfs tot 144 Hz in plaats van de 120 Hz bij de MSI. Als casual gamer ga je dat verschil waarschijnlijk niet opmerken, maar gamers die op hoog niveau spelen, zoals esporters, worden extreem vrolijk van zo'n hoge refreshrate.

Daarnaast is de afwerking van de ASUS wat strakker. Zo zijn de randen rond het scherm smaller, maar is de case ook wat steviger en afgewerkt met een carboneffect. Daardoor voelt het geheel wat robuuster aan. Leuk detail is dat de ASUS een ledstrip aan de voorkant heeft, waardoor er een zacht licht op het bureau schijnt – vergelijkbaar met de soundbar van SoundBlasterX.



PRIJS: VAN € 1699,- TOT € 2199,-

RAZER

BLADE RZ09



OM MAAR GELIJK MET DE DEUR IN HUIS TE VALLEN: DE NIEUWE RAZER BLADE IS DE MEEST STYLISH GAMELAPTOP DIE IK OOIT IN M'N HANDEN HEB GEHAD. DE OUDE BLADE MET HET 14-INCH SCHERM WAS AL TOP, MAAR MET DE NIEUWSTE VERSIE PUSHT RAZER DE LAPTOP NAAR EEN NIEUW NIVEAU.

De hardware is nagenoeg dezelfde als in de laptops van ASUS en MSI, maar de Blade heeft een GTX 1070 in plaats van een GTX 1060. De Razer heeft net als de ASUS een 15,6-inch full-hd ips-paneel met een maximum-refreshrate van 144 Hz, maar heeft nog smallere randen, waardoor de nieuwe Blade ondanks het grotere scherm amper groter is dan zijn voorganger. Het ziet er serieus spectaculair uit om zo'n groot scherm in zo'n kleine behuizing te zien.

De Razer Blade is officieel de kleinste 15,6-inch gamelaptop die er bestaat en het is bijna een soort mindfuck om te bedenken hoeveel kracht er in deze kleine laptop zit. De afwerking is daarnaast fantastisch met een volledig zwarte aluminium case, die superstevig is, maar uiteraard wel iets zwaarder dan de andere laptops met een plastic case. Ik ben serieus verliefd geworden op de nieuwe Blade, al ga ik bijna over m'n nek als ik naar de prijs kijk. Maar goed, you get what you pay for ...

PRIJS: VAN € 1949,- TOT € 2899,-





BOARD VOOR JE KOP

Simon heeft vier vrienden die net zo weinig van boardgames weten als hij. Dus gaan ze boardgames spelen. Eén keer in de maand. Gewoon, omdat het kan.

PROBABLY NOT A GOOD IDEA ...

JURASSIC WORLD THE BOARDGAME





LIJDEND VOORWERP

Jurassic World: The Boardgame. Ja, dat krijg je ervan als je (in dit geval) drie mensen aan tafel zet die jonge tieners waren toen de allereerste Jurassic Park-film uitkwam. Die vinden dino's cool tot de dag dat ze sterven. Vooral in hun boardgames. En deze is dus (spoiler!) gebaseerd op de laatste Jurassic-film.

WAT IS HET?

Een game waarin je met twee tot vijf mensen samenwerkt om een park vol dino's te proppen zonder dat de pleuris uitbreekt.

DE NOOB-TEST

Eén keer het boekje goed doorlezen en dan snap je het wel, zeker als je vaker een boardgame gespeeld hebt die leunt op het concept van verschillende fases. Eigenlijk kun je dan meteen aan de slag en binnen no-time ontstaat er een lekkere cadans in het speltempo waardoor het spelen vanzelf gaat.

SPELEN MAAR

Op deze avond zijn we dus met drie en nadat ik de spelregels voorgelezen heb, kijken twee paar ogen me vragend aan. "Weet je, als jij het allemaal snapt, dan snappen wij het ook". En waarom zou iemand zich ook druk maken? Jurassic World is een puur coöperatieve game, dus iedereen werkt samen naar een gezamenlijk doel, zonder kleine lettertjes of mogelijkheden om elkaar een oor aan te naaien. Dat klinkt misschien wat saai, maar ... Nou ja, eigenlijk is het dat ook wel.

Het mooi gemaakte bord is verdeeld in een overdaad aan stapeltjes kaarten, metertjes, dino's en verschillende vakken. Elke speler kiest een eigen personage dat ergens in uitblinkt en ergens slecht in is. Vervolgens moet je samenwerken om fossielen op te graven, dino's te ontwikkelen en in het park te plaatsen, gebouwen te plaatsen en extra upgrades te verzamelen. En dat alles terwijl een metertje 'gevaar' langzaam oploopt naar een schijnbaar onvermijdelijke armageddon en jouw team probeert het park leuk genoeg te maken om de eindstreep te halen.

> **"Jurassic World probeert zijn eigen oppervlakkigheid tevergeefs te verbloemen met zoveel mogelijk spelsystemen."**

Die doelstelling moet behaald worden in rondes die zich in fases laten verdelen. Fase 1: de voorbereiding. Wie gaat wat doen en in welke volgorde? Fase 2: actie ondernemen. Ofwel, hopen dat je goed genoeg dobbelt om je beoogde actie ook daadwerkelijk uit te voeren. Fase 3: Hopen dat je goed genoeg dobbelt om te vermijden dat de gevaarmeter omhoog gaat. Klinkt allemaal vrij ingewikkeld, maar dat is het dus helemaal niet. Iedereen heeft het binnen 10 minuten door, zelfs de hoogste moeilijkheidsgraad is makkelijk te halen en omdat iedereen samenspeelt en echte dreiging uitblijft, is het allemaal een beetje gezapig.

We hebben om precies te zijn één pot gespeeld en daarin zijn we eigenlijk nooit echt in de problemen gekomen. Tel daarbij op dat je na die eerste keer direct doorhebt hoe je nóg efficiënter kunt spelen en je weet meteen dat je met de bestaande regels nooit een echt spannende pot krijgt. ✖

SIMON ZEGT



Om even in Jurassic World-jargon te blijven: They were so preoccupied with wether or not they could, they didn't stop and think if they should. Deze game is misschien leuk voor kids, maar is een veel te makkelijk uurtje dat zijn eigen oppervlakkigheid tevergeefs probeert te verbloemen met zoveel mogelijk spelsystemen. Echt zonde, want met een paar kleine aanpassingen en interessantere opdrachtkaarten had dit echt wel iets heel tofs kunnen zijn.

BASICS

JURASSIC WORLD: THE BOARDGAME
PRIJS: € 39.95
SPELERS: 2-5
SPEELDUUR: EEN RONDE DUURT ONGEVEER EEN UURTJE, EN ZOLANG BLIJFT HET EIGENLIJK OOK MAAR LEUK.

IK GEEF DEZE GAME:

Tot voor kort was Graddus een van de happy few. Maar toen crashte de koers van de bitcoin, en inmiddels hoort hij weer gewoon bij het klootjesvolk. Wel maakt het hem de geknipte man voor de review van We Happy Few!

REVIEWS

DRUGS ARE BAD, MMMKAY

WE HAP


PPY FEW


Je hoort 'm denken: 'het leven is pet'.

Ken je dat? Van die gasten die vol trots over hun 'nieuwe vriendin' vertellen, terwijl ze in werkelijkheid één keer gechat hebben met een Oost-Europese chick in World of Warcraft? Of die, als ze met FIFA verliezen, de schuld bij het spel, de controller en de scheids leggen, maar nooit bij zichzelf? Jezelf voorliegen heet dat en stiekem doen we het allemaal weleens. Gewoon, omdat de waarheid soms te pijnlijk is ... In We Happy Few loopt het echter de spuigaten uit!

Schuldgevoelens

In dit dystopische action-adventure hebben de Duitsers WWII gewonnen en Engeland bezet. De bewoners van Wellington Wells sluiten evenwel een deal: in ruil voor 'een vreselijk offer', krijgen ze hun vrijheid terug. Op den duur zorgt dit voor flink wat schuldgevoelens en om de pijnlijke waarheid niet onder ogen te hoeven zien, slikt iedereen Joy, een drug die negatieve gedachten onderdrukt en voor constante euforie zorgt, maar je ook vergeetachtig of zelfs opgefokt maakt (*kuch* XTC *kuch*).

De drie hoofdrolspelers (gentleman Arthur, scheikundige Sally en sterke Ollie) besluiten dat ze genoeg hebben van alle geforceerde happy shit. Ze laten hun pilletjes links liggen. Dit maakt hen automatisch downers, outcasts waar de Wellington Wells-inwoners maar één medicijn voor hebben: een flink pak rammel!


weetje • weetje

Dat We Happy Few geïnspireerd is door BioShock blijkt ook wel uit een van de trophies/ achievements: 'Shocking Biology', waarvoor je – wait for it – een man genaamd Ryan Andrews moet doden!

Bastaardkind

Qua stijl lijkt We Happy Few op een bastaardkind van BioShock en de eerste Dishonored. Het heeft die typische, hippie-achtige jaren '60 look van 2K's onderwater-epos, overgoten met het cartoony sausje van Arkane's stealthgame. Dat werkt prima. De wereld nodigt uit om onderzocht te worden, en Arthur's sarcastische observaties ('Yes! A lovely, rotten potato!') of allerlei bizarre set-pieces, zoals een gedekte tafel met paspoppen midden in een weiland, brachten me regelmatig aan het gniffelen.

Na een tijdje realiseer je je dan wel weer dat veel van de assets tot in den treure gerecycled worden, maar hé: We Happy Few blijft een Kickstarter-project (zie kader) met een procedural gegeneerde wereld en een vrij beperkt budget.

Ook wat betreft gameplay kent de game raakvlakken met BioShock en Dishonored. Jammer genoeg gaat het hier mis. Simpele acties als vechten, rondkijken en zelfs lopen: het werkt allemaal nét niet lekker. Soms druk ik op een verkeerde knop, puur omdat de game zo stroef bestuurt. Vooral dingen oppakken is een hel. Het richt-


Wat een enge cop.

DE ROUTE VANUIT EARLY ACCESS

We Happy Few begon in 2016 als Kickstarter/Early Access-titel. Er zat toen nog helemaal geen verhaal in; het was eigenlijk een rudimentaire survival sandbox waarin het doel was zo lang mogelijk te overleven. Mensen vonden het leuk, maar misten toch ook de epicness van een goed verhaal.

Ontwikkelaar Compulsion Games gaf gehoor aan deze kritiek, en verdrievoudigde het team om er zo een grotere, BioShock-achtige game van te maken. Ook werd het survivalsysteem meer naar de achtergrond geschoven (op een gegeven moment zat dit er zelfs helemaal niet meer in!) zodat het eigenlijk logisch is dat het in de huidige staat een beetje gekunsteld aanvoelt.


Ik zag laatst in een Amsterdamse bibliotheek een stomdronken Engelsman, die vermoedelijk dacht dat ie in een pub was. Hij bestelde gewoon "a large beer". Zei de vrouw achter de balie "this is a library". Ging ie z'n bestelling fluisteren!



Ik had in die tijd, samen met wat vrienden, ook een boomhut. Maar het laatste waar we toen aan dachten, was een bordje 'No Girls Allowed'. Integendeel ...

kruisje is niet gevoelig genoeg, zodat je in de perfecte hoek naar iets moet kijken om ermee te interacten. Zucht.

Buggy

En dat terwijl We Happy Few veel goede ideeën kent, zoals bijvoorbeeld het stealthsysteem, waarmee je je voor agressieve inwoners verstopt. Dat is dan wel weer erg overpowered, zodat encounters bijna altijd uitmonden in een spurt naar het dichtstbijzijnde bosje. Het craften is ook zoiets. In de basis is het een goed idee: materialen en ingrediënten verzamelen om steeds sterkere wapens en items te maken. In de praktijk heb je 80% van die spullen echter nooit nodig.

"Het hele systeem hangt er maar een beetje als een halfslappe penis bij."

Of de 'survival'-aspecten, wat inhoudt dat je moet eten, drinken en slapen om je stats op peil te houden. Klinkt leuk, maar omdat je nooit doodgaat door ondervoeding of iets dergelijks en de straf op jezelf slecht onderhouden nou ook weer niet zo erg is, hangt het hele systeem er maar een beetje als een halfslappe penis bij.

Erger is dat We Happy Few behoorlijk buggy is. Ik vocht een keer tegen een vijand wiens wapen plotseling verdween, terwijl zijn animatie krampachtig bleef aangeven dat hij het ding nog vast had. Toen ik even later een NPC tot aan zijn nek in de grond zag zitten en ik dus alleen tegen een hoofd praatte, realiseerde ik me dat We Happy Few in deze staat gewoon niet in de winkel mag liggen.

Echt zonde

Zonde, want ik was er klaar voor om van deze game te houden. De Gold Award werd al voorzichtig opgepoetst, zeg maar. Het eigenzinnige stijltje is echt heel cool, en die gekke Wellington Wells-bewoners met hun rare gedrag verdienen het om in een beter afgewerkt product te acteren.

Neem David Wellington, de maffe schotse oorlogsveteraan die je vraagt zijn oorlogsmedailles terug te vinden, waardoor je in een bandietenkamp ineens het lijdend voorwerp van een gladiatorengevecht wordt. Dat soort shit beleef je niet elke dag.

Toch, en dat is misschien wel mijn grootste kritiekpunt op We Happy Few, zijn de daadwerkelijke quests teleurstellend. Fetch-quests zijn het, filler content, waarbij je de ene keer item A naar plaats B moet brengen, en een andere keer een X aantal baddies moet killen om zo verder te komen naar plek Y. Je weet gewoon dat je als game-ontwikkelaar iets fout doet als de zijmissies in de gemiddelde Assassin's Creed met terugwerkende kracht aanvoelen als epische avonturen ...

Dus kan ik mezelf niet voorliegen: We Happy Few valt tegen. Daar verandert zelfs een fikse dosis Joy niets aan.



SCORE 65

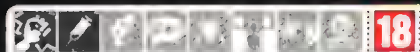
De beklemmende sfeer en het af en toe bizarre verhaal zijn zonder twijfel de sterkste punten van We Happy Few. Helaas maakt zelfs een overdosis Joy me niet immuun voor de missers op gameplaygebied.

GRADDUS



Wil je alle optionele sidequests doen, dan kun je die 25 uur gerust verdubbelen.

25 UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
COMPULSION GAMES / GEARBOX PUBLISHING
1 SPELER
OUT NOW

BESTE SUPERHELDENGAME SINDS ARKHAM KNIGHT!

MARVEL'S SPIDE

GOLD AWARD

Wouter houdt niet van clichés, maar hij kan toch niet ontkennen dat je beter soepel kunt stelen dan belabberd bedenken. Dus looft hij Insomniac voor de manier waarop zij verschillende superheldengames hebben genomen en daar de beste elementen van hebben, euh, geleend om zo tot het waanzinnige Marvel's Spider-Man te komen.

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

Vreemd genoeg wordt Web of Shadows (zie screen) vaak vergeten in lijstjes van de beste Spider-Man-games, maar dit was de laatste keer dat ik écht genoot van een game met de webslingeraar in de hoofdrol. Het vechtsysteem is bloedsnel, spectaculair en werkt intuïtief, en is gebaseerd op jaren aan free roaming Spidey-spellen, maar gefinetuned tot pure fun.

Het knappe is dat de vele verschillende Activision-studio's die de game hebben gemaakt de basis van het vechten prima in de boss battles hebben verwerkt, aangelengd met spectaculaire QTE's. En dat is in Marvel's Spider-Man minstens zo netjes geregeld! Niet elk eindbaasgevecht is even fantastisch – er zijn er een paar die iets te vaak herhalende zetten vereisen – maar de paar keer dat je tegenover meerdere superschurken komt te staan ... wow. De awesome getimede slow-mo's in de chaos van websquirts, luchtacrobatiek, knalharde punches en voorbijsnellende flatgebouwen is op vele momenten filmwaardig en je hebt altijd het gevoel dat je een lenige, absurd atletische superheld bent. Ja, echt bént.

BATMAN: THE TELLTALE SERIES

Welkom in het New York van Marvel – van Spider-Man om precies te zijn. Maar niet de Spider-Man die je misschien kent van een van de drie filmseries, niet helemaal Ultimate Spider-Man, niet de Marvel Knights Webhead, niet een van de vele Spinnenmannen en -vrouwen uit Spider-verse en zeker niet de oer-Spidey uit de 60's. Het is Insomniacs eigen visie op de wall-crawler, een Peter Parker die allang niet meer voor de Daily Bugle werkt maar z'n webgeslinger probeert te combineren met wetenschappelijk onderzoek naar protheses en al acht jaar lang z'n pakje aantrekt om The Big Apple te beschermen tegen allerlei (super)gespuis, maar tegelijkertijd een paar bekende, karakterbepalende gebeurtenissen (nog) niet heeft meegemaakt.

Het is mooi om te zien hoe Insomniac spéélt met de kennis die Spidey-liefhebbers hebben van bepaalde personages, net zoals Telltale dat deed in hun Batman-serie. Nou nam Batman: The Telltale Series veel (enorme) vrijheden in het portretteren van sommige personages en Marvel's Spider-Man is daar een stuk subtieler in, maar op soortgelijke wijze worden er verwachtingen gekweekt die vervolgens of worden uitgesteld, of compleet anders uitpakken. Dus blijft Marvel's Spider-Man verrassend en fucking origineel – op een paar kleine voorspelbaarheden na dan.

MMM ... ER IS IEMAND HIER IN DE BUURT RIJST AAN HET KOKEN; IK RUIK DE VERTROUWDE GEUR VAN TOEN MIJN OOM BEN NOG REGELMATIG KOOKTE. ZUCHT - UNCLE BEN'S RIJST ...

PEDOR DE KLUSJESMAN

Alle lof voor de verhaalmissies, de combat en gedetailleerde world/universe building (is dit het begin van het Marvel Game Universe? Laten we het hopen!) in Marvel's Spider-Man, maar ik leed aan het eind van de game helaas wel een beetje aan sandbox-lamheid, of open wereldmoeheid, zo u wilt. De side-missions bestaan voor een groot deel uit het verrot slaan van vele golven aan vijanden in basissen en construction sites, terwijl opdrachten zoals 'slinger achter 12 duiven aan en vang ze' nou niet bepaald het meest originele en boeiende zijn wat ik in een game heb gedaan. Gelukkig zijn sommige collectibles echt leuk en bieden andere zijopdrachten fijne beloningen, maar als je op zo'n 80 procent van de game zit, je hele skilltree al is leeggekocht en je nog een paar side-missions voor jack shit moet doen, dan kan je een zuchtje van verveling misschien niet onderdrukken.

R-MAN





BATMAN ARKHAM KNIGHT/CITY

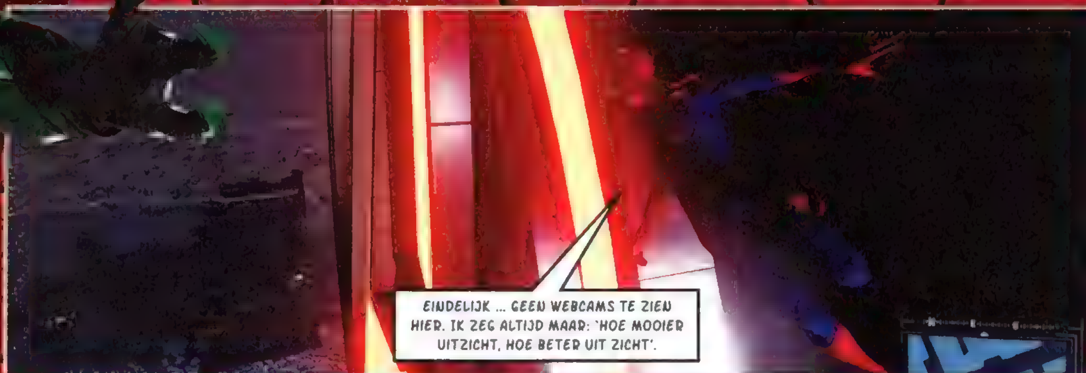
Ja, op het eerste gezicht zul je denken dat het vechtsysteem van Marvel's Spider-Man strak gebaseerd is op dat van Arkham, maar laat dat maar zo snel mogelijk los. De verschillen zijn namelijk groot genoeg om jezelf volledig in de war te brengen door aan Batmans moves te blijven denken.
De grootste verwarring ontstaat omdat Spider-Man dodget in plaats van countert (en dan ook nog met een andere knop), en het opbouwen van focus door vijanden de lucht in te meppen is ook totaal niet des Batmans. Zeker, je moet combo's opbouwen om finishing moves uit te halen en je zult op vergelijkbare manier gebruikmaken van stealth, maar het systeem in Arkham is uitdagender, realistischer en uitgebreider, terwijl dat van Spider-Man spectaculairder, sneller en helderder mag worden genoemd.
Wat Spider-Man wel gemeen heeft met Arkham Knight (zie screen) en City, zijn de talloze verwijzingen naar – in dit geval – het Marvel-universum en de manier waarop deze in de stad en de side-missions zijn verwerkt. Net zoals in Arkham Knight zijn er reeksen subquests die verbonden zijn aan een bepaald personage, zoals hints door de stad die, terwijl New York volzit met locaties als Damage Control, de Avengers Tower, het advocatenkantoor van Foggy en Matt Murdock, Alias Investigations, het Sanctum Santorium en alles wat er volgens de leer van Stan Lee en de zijnen in het Marvel-New York aanwezig hoort te zijn.
Daarnaast is dit een game waarin het betreffende comic-universum écht serieus wordt genomen, nog meer dan in de Arkham-reeks. Peter Parker is een geloofwaardig mens met overtuigende emoties en gelaatstrekken die echt aangeven wat hij voelt. Mary Jane is een dappere onderzoeksjournalist wier gevoelens voor Peter van haar gezicht zijn af te lezen, en Norman Osborn beweegt, praat en drukt zichzelf uit als de klootzak die hij moet voorstellen. Er wordt geacteerd in deze game, mensen, en daarmee wordt de trend van Sony om de personages in hun titels serieus te nemen en deel uit te laten maken van het verhaal, vrolijk doorgezet.

"Spidey is alle superhelden, alle superhelden zijn Spidey."

PROTOTYPE



Zeker, Prototype (zie screen) speelt ook in New York. Daarin heb je eveneens volledige vrijheid als superkrachtige dude en beide zijn hééérlijke spelletjes. Maar de overeenkomsten die ik zag zijn wat minder voor de hand liggend dan dat.
Ik heb het meer over vijanden (Sable-soldaten lijken best veel op de Blackwatch in Prototype, en de powers van de Demons in Spider-Man zijn vergelijkbaar met die van de Evolved), veel soorten missions (het uitschakelen van kampen, chase- en race-missies, op stealthy wijze basissen binnendringen), de hectiek van de gevechten en de manier waarop NY op een gegeven moment in een complete chaos verandert. Natuurlijk is Prototype ongeveer duizend keer zo lomp als Spider-Man, want Alex Mercer stampt bij elke stap die hij zet ongeveer tien onschuldige New Yorkers dood, terwijl Spidey zelfs nog geen bad guy vermoordt, maar toch zijn de titels op vele vlakken broeders. Damn dope broeders. ✪



SCORE 90

Je bént Peter Parker, je bent Mary Jane, je bent [SPOILERPOLITIE: CENSUUR], je bent de spectaculaire Spider-Man en je wilt ook niemand anders zijn dan deze prachtige personages die amazing shit meemaken in een oogverblindend mooi Marvel-New York. Beste superheldengame sinds Arkham Knight!

WOUTER



Als je een baas bent zoals ik en je speelt Spidey op Spectacular, reken dan op minstens 40 uur voor ALLES.

40 UREN

16

BASICS
OPEN WERELD
SUPERHELDENGAME
INSOMNIAC/SONY
1 SPELER
OUT NOW

EEN ABSOLUUT MEESTERWERK!!!

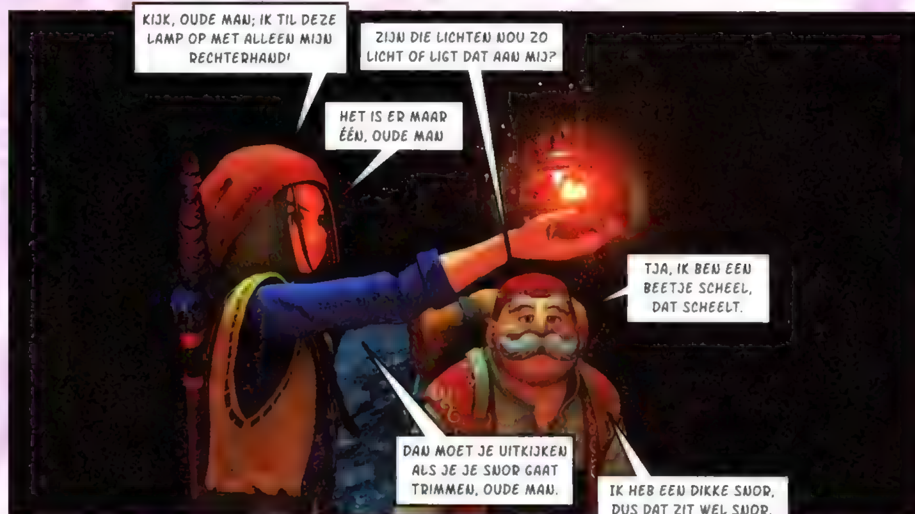
DRAGON QUEST XI ECHOES OF AN ELUSIVE AGE



REVIEW

PC PS4

Het was de afgelopen weken opvallend rustig op de redactie. Niet alleen vanwege de Gamescom, maar vooral omdat druktemaker Florian al z'n tijd in Dragon Quest XI stopte en ons dus niet van het werk kon houden. Kunnen er niet meer van dit soort games uitkomen?



Het komt gelukkig niet zo vaak meer voor dat ik maandenlang stinkend jaloers moet zijn op die Japanners omdat ze een game veel eerder kunnen spelen dan de rest van de wereld. Bij Dragon Quest XI was dat echter wel degelijk het geval, en ik ben meerdere keren één klik verwijderd geweest van een importje. Ik heb het uiteindelijk niet gedaan, aangezien ik nauwelijks Japans spreek en het al helemaal niet kan lezen.

Meesterwerk

Dragon Quest X kwam in 2012 uit en je kunt dus zeggen dat we al een tijdje zitten te wachten op een nieuwe singleplayer Dragon Quest-game voor de console, maar eigenlijk is het nog veel langer dan zes jaar. Dragon Quest X was namelijk een MMO en Dragon Quest IX kwam alleen uit voor de Nintendo DS. In werkelijkheid wachten we dus al sinds de release van Dragon Quest VIII in 2004 (voor de PS2) op een gloednieuwe Dragon Quest voor de console. Veertien jaar wachten; dat gun je zelfs je grootste vijand niet. Ik was dus bijna net zo blij als de Japanners toen Dragon Quest XI daar vorig jaar uitkwam.

In de tussentijd heb ik aardig wat YouTube-filmpjes bekeken en mijn verwachtingen waren torenhoog. Ik was inmiddels zo hyped dat de game eigenlijk alleen nog maar kon tegenvallen, en had in m'n hoofd al min of meer bepaald dat Dragon Quest XI de beste JRPG zou zijn in jaren. Toch had ik zelfs in mijn stoutste dromen niet kunnen zien aankomen dat de game in werkelijkheid al mijn verwachtingen zou overtreffen. Yep, we hebben hier te maken met een absoluut meesterwerk!

JAPAN VERSUS EU

Voor de release buiten Japan is er aardig wat aan de game toegevoegd, zoals uiteraard Engelse voice-overs, maar ook een extra Camera Mode, waarin je je personage en camerastandpunt vrij kunt bewegen tijdens de battles en een extra lastige Hard Mode, waarin je zelf kunt bepalen welke elementen er moeilijker moeten worden gemaakt.



Zwarte streep

De game begint lekker rustig met een soort in-game tutorial, en dat geeft je de mogelijkheid om ongegeneerd te kwijlen bij de prachtige graphics. Dragon Quest XI maakt gebruik van een soort semi-cell shading, waarbij personages en belangrijke voorwerpen zijn omlijnd met een dikke zwarte streep, maar de omgevingen niet. Hierdoor krijgen de characters bijna een 3D-effect en spátten ze van je scherm. Het is de perfecte stijl voor een JRPG als deze, waarbij je zou zweren dat je een animatie-

film aan het besturen bent. Grafisch is Dragon Quest XI de mooiste JRPG ooit gemaakt; geen twijfel over mogelijk. Die fraaie grafische stijl in samenwerking met de prachtige muziek zorgt voor een meesterlijke sfeer en presenteert de wereld op een manier die uitnodigt om ontdekt te worden. Binnen een uur, terwijl ik nog in de tutorial zat, wist ik al hoe de game de aankomende weken van m'n leven zou opeisen. En toen had het meeslepende verhaal, waar ik niets over wil verklappen, nog niet eens indruk op me kunnen maken.



Super Saiyan

Wat gameplay betreft is Dragon Quest XI een typisch traditionele JRPG. Het is zelfs alsof Square Enix tijdens de ontwikkeling heeft gedacht: fuck al die Westerse invloeden maar, en daar ben ik ze eeuwig dankbaar voor. Ja, dit betekent dat er turn-based battles in zitten en Dragon Quest XI toont keihard aan dat dit systeem ook in 2018 nog steeds heel goed werkt en voor spannende gevechten kan zorgen. Weg met al die zogenaamd goede ideeën dat ook JRPG's voortaan real-time battles moeten hebben om Westerse spelers aan te spreken. If you don't like it, get the fuck out!

"De meest geperfectioneerde JRPG die ik ooit heb gespeeld – werkelijk alles klopt!"

Via een menu kies je de aanval die je wilt uitvoeren, en verspreid over alle main characters heb je daarin megaveel keuze. Je kunt er ook voor kiezen om de AI de andere characters te laten besturen, waarbij jij alleen maar een vechtstijl meegeeft, zoals focus op healing, spaar je MP of gebruik alleen magic. Het werkt fantastisch en in no-time heb je een systeem gevonden dat perfect bij je speelstijl past.
Naast de standaard attack, magic en ability's die je kunt uitvoeren kunnen characters ook samenwerken en supermoves uithalen als ze na een aantal hits in een soort Super Saiyan-mode gaan. Zucht ... man, het is zo ongelofelijk lekker uitgewerkt allemaal.

> **weetje • weetje**
> *Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age is een PS4-game en komt in 2019 nog naar de Switch, maar in Japan is er ook een versie voor de 3DS beschikbaar, die helaas niet naar Europa wordt gebracht.*

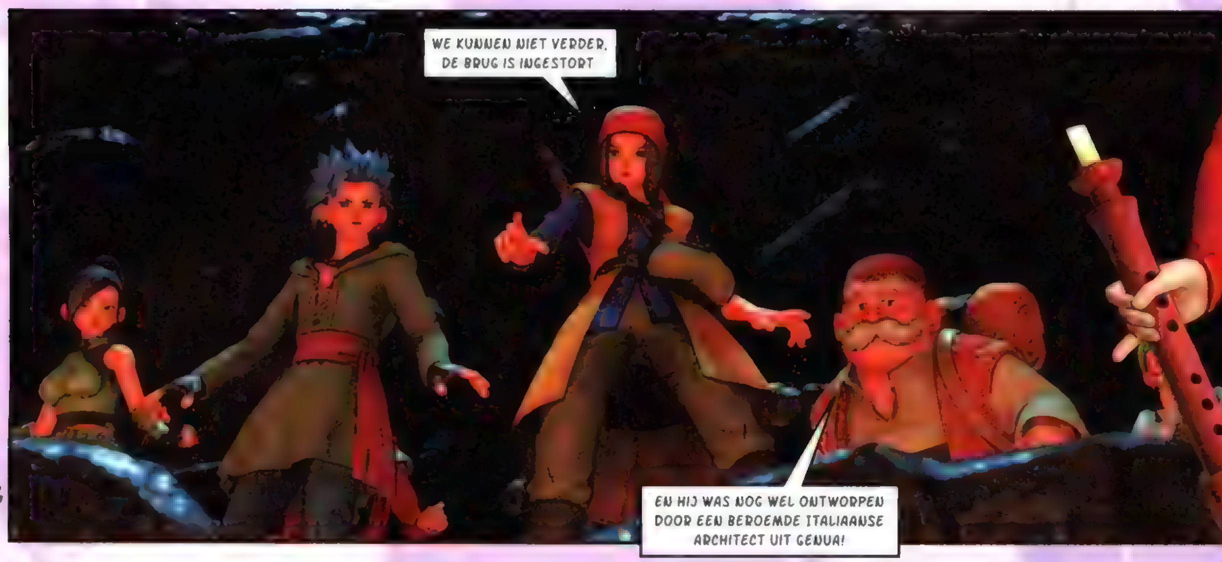
Perfectie

Dragon Quest XI is de meest geperfectioneerde JRPG die ik ooit heb gespeeld – werkelijk alles klopt. Er zijn normaal gesproken altijd wel kleine dingetjes die me tegenstaan of waarvan ik me afvraag waarom het op deze manier is ontwikkeld, maar bij Dragon Quest XI niet; integendeel! De game blijft me maar verrassen met kleine dingetjes die het niveau naar perfectie tillen.
Een voorbeeld is dat je met je rechterknuppeltje nog steeds je richting kunt bepalen, terwijl je full screen naar de map kijkt. Hierdoor weet je altijd exact waar je naartoe moet. Zo simpel, maar zo geniaal.
Een ander voorbeeld is de 'arena' waarin de battles zich afspelen. Normaal gesproken teleport je tijdens een battle naar een omgeving die zeker de stijl heeft van de wereld waarin je op dat moment bent, maar het blijft een standaard omgeving die elke keer weer terugkomt. In Dragon Quest XI voer je die battles exact uit op de plek waar je was en zie je zelfs items en vijanden op de achtergrond tijdens een battle. Dit klinkt heel logisch, maar het is de eerste JRPG waarin het daadwerkelijk zo werkt. En de game zit vol met dit soort geweldige details.

Verliefd

Grafisch is de game helemaal top, de muziek is prachtig, het verhaal is meeslepend, de omgevingen en de wereld zijn meesterlijk vormgegeven, de gameplay is vertrouwd maar geperfectioneerd, en zo kan ik nog wel even doorgaan. Dragon Quest XI is zo goed als de perfecte JRPG en ik kan de game iedereen volmondig aanraden. Ik hoop van harte dat ie goed gaat scoren en dat er de komende jaren nog veel meer JRPG's uitkomen die schijt hebben aan hoe een Westerse game eruit hoort te zien. Ik ben tot over m'n oren verliefd geworden op Dragon Quest XI; dit is mijn persoonlijke GoTY!





SCORE 96

Als je nou één JRPG speelt dit jaar, laat het dan Dragon Quest XI zijn. De game is zo goed als perfect en toont als geen ander aan waarom JRPG's er vandaag de dag nog steeds toe doen.

FLORIAN



De game is gigantisch en je bent rustig 150 uur kwijt tot je de aftiteling ziet. Als je echt alles wil checken, moet je er nog 50 uur bij optellen.

150 UREN



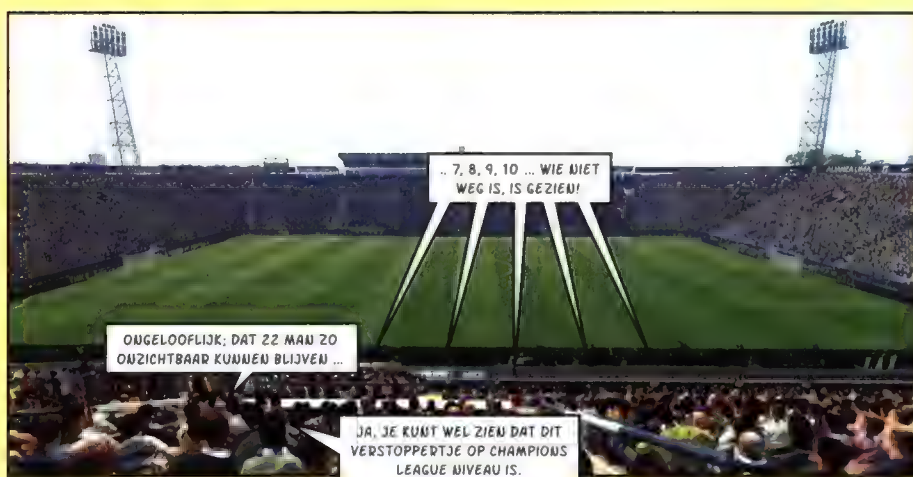
BASICS

JRPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

FOOTIE MET TWEE GEZICHTEN
PES 2019



Vroeger kwam Graddus nog weleens een PES-fan tegen. Gewoon, bij de bakker of in de tram of zo. Tegenwoordig zijn die personen bijna zeldzamer dan witte neushoorns, terwijl PES 2019 misschien wel het lekkerste virtuele voetbal ooit op de mat legt!



Het is de 86e minuut van Ajax tegen Standard Luik. Ik ben eigenlijk al de hele wedstrijd beter, maar sta bizar genoeg met 0-1 achter. Hij wil er gewoon niet in! Ik krijg een corner. In plaats van de bal voor de pot te slingeren, pass ik op David Neres, die randje zestien ongedekt staat. Nog voordat het leer de grond raakt, neem ik hem vól op de volley. Het is geen hard schot, maar via een stuit en een verdediger hobbelt de bal achter Ochoa. Ik lach. Natuurlijk omdat het de gelijkmaker is, maar vooral omdat ik me realiseer dat het doelpunt symbool staat voor alles wat PES 2019 is.



weetje • weetje

PES 2019 bevat ongeveer 12.000 voetballers. De beste Nederlander is Virgil van Dijk op plaats 48, terwijl onze beste aanvaller (Depay) niet eens in de top 150 staat. Ouch.

Pure intuïtie

Yep. In die ene knal komen feitelijk alle kwaliteiten, maar ook mindere punten van PES 2019 samen. En misschien wel van de Pro Evolution Soccer-serie als geheel.

Allereerst is het pure intuïtie. Een ingeving, een stukje opportunisme dat uit het niets komt en daardoor extra lekker aanvoelt wanneer het lukt. Het is random ook, kolderiek bijna, zo met de bal die via de reet van een verdediger voorbij de grabbelende handjes van de keeper vliegt. Aan de andere kant bevat de poging een vleugje wanhoop. De laatste stuiptrekkingen van een team dat maar niet tot scoren komt, of van een videogame-ontwikkelaar die vroeger de bestverkopende footie produceerde, maar inmiddels al een jaar of tien achter de grote concurrent aanloopt.

Maar laat ik positief blijven: het doelpunt voelt vooral goed aan omdat ik weet dat ík het ben die het doet, en niet de game die de bal in een bepaalde lijn stuurt (*kijkt verwijtend naar FIFA*).

NIET EENS IN DEZELFDE LEAGUE

MyClub, Konami's antwoord op FIFA's Ultimate Team, bestaat inmiddels alweer een paar jaar. Helaas is het nog steeds een regelrechte ramp. De interface is totaal onduidelijk (zelfs na een uitgebreide tutorial begrijp ik niet hoe die scouts werken), je hebt vaak pas na een paar minuten een tegenstander te pakken en eigenlijk werkt niks helemaal zoals het hoort. Het enige leuke is dat je sneller een team toppers bij elkaar hebt gesprokkeld.

Nee, het is echt bijzonder pijnlijk, maar MyClub en Ultimate Team zitten simpelweg nog altijd niet in dezelfde league.



Cavani is al maanden zwaar geblesseerd, maar men houdt het geheim. En om de tegenstander toch angst in te boezemen, doet er een reserve met een Cavani-masker mee.

Oren eraf

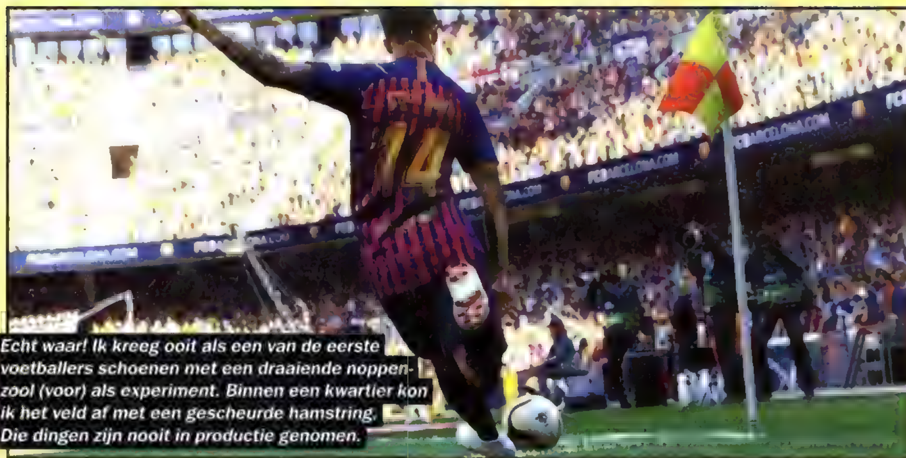
Alles bij elkaar is PES 2019 dus echt weer een ouderwetse PES, met precies dezelfde pluspunten, maar tegelijkertijd ook dezelfde minpunten. Zo heeft PES 2019 minder licenties dan ooit. Echt, leg het naast FIFA en het is alsof je het transferbudget van Almere City met dat van Real Madrid vergelijkt. Helemaal nu PES ook nog de Champions League-licentie kwijt is. Ik weet het: het is allemaal oppervlakkige aankleding, maar als je pretendeert de meest realistische footie te maken, overtuigt de hymne van het miljoenenbal toch nét even meer dan de tune van de Belgische Pro League. Ook op andere vlakken valt de presentatie van PES 2019 niet mee. Menu's lijken afkomstig uit 1996, en als ik nog één keer 'Fire' van Anna of the North uit de boxen

hoor schallen, snij ik mijn oren eraf.
Grafisch is PES 2019 behoorlijk inconsistent. Topspelers als Ronaldo ogen levensecht, maar Donny van de Beek ziet eruit als het geestelijk uitgedaagde neefje van Mr. Potato Head en Kluivert als een drag queen. MyClub? Laat me niet lachen (zie kader).

Handvol nieuwe animaties

Toch vind ik PES 2019 óp het veld het beste deel in tijden. Zoals je wellicht nog weet, was ik zeer te spreken over de gameplayverbeteringen in PES 2018, en Konami borduurt daar kwistig op voort. Neem de keepers: ja, ik heb de laatste jaren veel kritiek gehad op die gasten en ja, dat was terecht, want zelfs Birighitti van NAC maakt minder blunders. Inmiddels zijn de doelmannen een van de sterkste punten van PES. Ze hebben een handvol nieuwe animaties die echt wat toevoegen, zoals een eenhandige reflex bij harde, lage ballen (die er eerst altijd ingingen) en een duik met twee benen waarmee ze nog verder naar de hoek komen. Het zorgt ervoor dat er vrijwel geen goedkope scoringsmanieren meer zijn, zoals vroeger, toen je in een schuine lijn richting doel kon lopen om vervolgens tegendraads te schieten. Good job!
Sowieso zit het met de balans in PES 2019 extreem goed. Niks voelt overpowered aan, niks is door een onzichtbare hand bepaald: ik scoor met dribbels, schoten, voorzetten, één-tweetjes en soms zelfs met een omhaal. Elke wedstrijd is totaal anders.

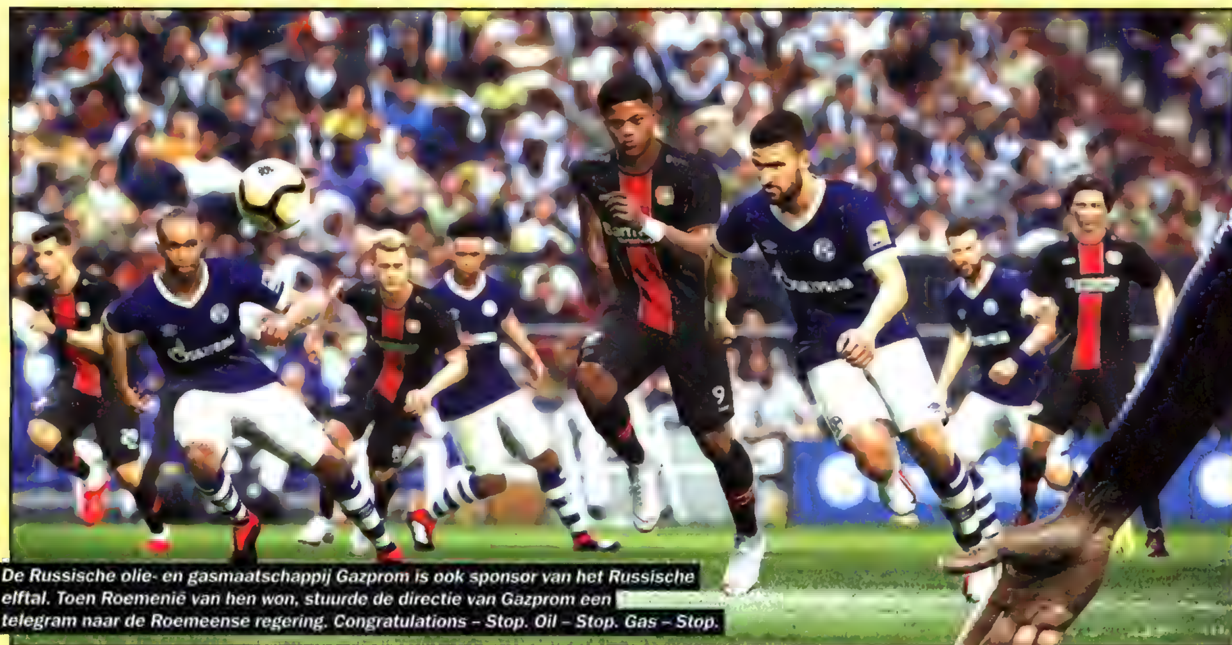
"Donny van de Beek ziet eruit als het geestelijk uitgedaagde neefje van Mr. Potato Head."


Echt waar! Ik kreeg ooit als een van de eerste voetballers schoenen met een draaiende noppenzool (voor) als experiment. Binnen een kwartier kon ik het veld af met een gescheurde hamstring. Die dingen zijn nooit in productie genomen.



Een smaakding

Het spelverloop in PES 2019 is wel weer iets trager dan bij z'n voorganger. Spelers zijn lomper en draaien minder makkelijk om hun as. Het zal arcadepuristen, die PES het liefst zien zoals het aan het begin van het millennium was, teleurstellen, maar het blijft een smaakding. Persoonlijk vind ik het geen slechte ontwikkeling; je hebt nog steeds meer dan genoeg controle en schudt met speels gemak vloeiende aanvallen uit de mouw, terwijl het er niet uitziet alsof je spelers massaal aan de dope zitten. Mocht je de snelheid toch omhoog willen krikken, dan is daar overigens een optie voor. Leuk is het nieuwe 'Magic Moments', waarmee tientallen topspelers unieke moves en eigenschappen krijgen. Het geeft de game nog meer persoonlijkheid, net als het zogenaamde 'Visible Fatigue' – een systeem dat om (je raadt het niet) zichtbare vermoeidheid draait.
Het zijn dat soort details waardoor ik de lelijke kant van PES 2019, zoals publiek dat niet op een schot reageert, maar pas wanneer de bal meters verderop over de achterlijn gaat, graag door de vingers zie ... ✪


De Russische olie- en gasmaatschappij Gazprom is ook sponsor van het Russische elftal. Toen Roemenië van hen won, stuurde de directie van Gazprom een telegram naar de Roemeense regering. Congratulations – Stop. Oil – Stop. Gas – Stop.


weetje • weetje
Moe van tegenstanders die elke replay laten staan? In PES 2019 kun je ze áltijd doordrukken, dus ook als je de goal/overtreding niet zelf maakt. Nadeel is dat je ook nooit meer even rustig van je eigen acties kunt genieten.

SCORE 83

Naast het veld en in de kleedkamer wordt de afstand tot FIFA steeds groter, maar als de bal eenmaal rolt, blijft PES 2019 een heerlijk spel. Offline, met maten op de bank, geef ik Konami's footie zelfs de voorkeur.

GRADDUS



Met maten op de bank blijft PES 2019 oneindig speelbaar. Of in elk geval één heel seizoen.

1 SEIZOEN



BASICS
VOETBALGAME
PES PRODUCTIONS / KONAMI
1 - 22 SPELER(S)
OUT NOW

REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4

MEGA MATCHES MET MAX

F1 2018

Al sinds 2009 brengt Codemasters elk jaar een nieuwe F1-game uit, met elke keer de nodige verbeteringen ten opzichte van het jaar daarvóór. Dit jaar is de gemaakte stap volgens Florian extra groot en komt Codemasters met F1 2018 dicht bij perfectie.

Zou die Stoffel van Doorne nu echt vernoemd zijn naar Stoffel de Schildpad uit De Fabeltjeskrant? Dan had ik m'n naam toch veranderd in Zoef (de Haas).

Al op het moment dat je de game opstart, wordt duidelijk dat Codemasters er dit jaar een extra schepje bovenop heeft gedaan. De ontwikkelaar heeft bijvoorbeeld geluisterd naar de fans en er wat meer excitement en fun ingegooid. Er zitten flashy filmpjes in, gezellige muziekjes en zelfs het gelul van de commentatoren is op een of andere manier wat opwindender.
Buiten het racen om neemt F1 2018 zich ook wat minder serieus dan de vorige jaren, toen je tussendoor vooral naar saaie menu's en laadschermen zat te kijken. De grijze, grauwe shit heeft plaats gemaakt voor een stoerdere stijl, waardoor F1 2018 meer een game is dan een saaie simulator. Het is een totaalpakket geworden en dat had de serie hard nodig.

Max Verstappen

De Career Mode is nog steeds het middelpunt van de game en heeft een flinke update gekregen ten opzichte van F1 2017. Je maakt een eigen coureur aan door te kiezen uit een shitload verschillende avatars en kiest dan het team waar je het komende seizoen voor wilt rijden. Uiteraard koos ik voor Red Bull en niet alleen omdat van mij dat magische spul thuis uit m'n kraan mag komen, maar natuurlijk vooral omdat ik dan niemand minder dan onze eigen Max Verstappen als team-member kon kiezen. Alleen die optie is al een reden voor fans om de game in huis te halen.

"Dit is racen op het puntje van je stoel, geen bullshit."

Als je een team hebt gekozen, word je door middel van filmpjes voorgesteld aan de belangrijkste personen, zoals Max, de pr-mensen, adviseurs en medewerkers uit de garage. Zodra je daar klaar mee bent, zit je voor het eerst op je eigen plek in de gigantische trailer met een persoonlijke laptop voor je snufferd, waarin je werkelijk alles kunt aanpassen aan je auto, nog voordat je aan je eerste Practice begint.

Practice Sessions

Practice was altijd het ondergeschoven kindje in de F1-games en dat is ook niet zo heel gek, want als het gaat om spanning zijn de Qualifying Laps en de echte race natuurlijk veel spannender. Toch heeft Codemasters er dit jaar een feestje van gemaakt. In de zogenoemde Practice Sessions zijn namelijk Research & Development (R&D)-punten te verdienen, die je kunt gebruiken om onderdelen van je auto te upgraden! De opdrachten bestaan uit Tyre Management, Fuel Management, Race Strategy, ERS Management, Qualifying Pace, Track Acclimatisation en Team Objectives (zie voor uitleg het kader).
Door deze extra content wordt Practice juist leuk om te doen en al doende leer je bovendien de track uit je hoofd, waardoor je beter kunt presteren tijdens de Qualify en Race Sessions. Daarnaast verdien je er dus R&D-punten voor, wat zorgt voor de nodige verslaving.

Racing sim

Ondanks dat er meer fun in F1 2018 zit, wordt vooral in de echte Race Events duidelijk dat we hier nog steeds te maken hebben met een racing sim. Uiteraard kun je het jezelf heel gemakkelijk maken door

Overigens zou Max Gasly ook een toffe naam zijn voor een F1-coureur ...


Dat ze dan niet even wachten tot de pitstop om hun kauwgumpapiertjes weg te gooien!

alle assists aan te zetten en als een soort auto-piloot over de tracks te blazen; maar als je de settings een tikkie realistischer zet, komen de fantastische physics echt tot leven.
Er zijn op deze wereld maar een aantal mensen die de skills hebben om een Formule 1-race te rijden, omdat het nu eenmaal fucking moeilijk is om zo'n monster van een auto heel over de finish te krijgen. Die ervaring is meesterlijk nagemaakt in F1 2018! Vooral als je met een stuur speelt (doe jezelf een lol) heb je perfecte controle over de toch behoorlijk angstaanjagende F1-auto's en zul je hard moeten werken om je neus de goede kant op te houden. Daarnaast is de AI flink verbeterd en maakt die het je serieus moeilijk door je constant op te jagen. Eén foutje kost je de race, al zijn er ook opties om flashbacks te gebruiken. Dit is racen op het puntje van je stoel, zonder bullshit.
Tel daarbij de ontelbare mogelijkheden wat betreft het afstellen van je auto en alle andere game modes, zoals Grand Prix, Multiplayer, Time Trials, Invitational Events en Championships, en je krijgt voor het eerst een F1-game die dichtbij perfectie komt.

PRACTICE SESSIONS

- In **Tyre Management** moet je proberen een ronde zo snel mogelijk te rijden, zonder je banden te veel te laten slijten.
- In **Fuel Management** is het zaak om een zo snel mogelijke rondetijd neer te zetten zonder al je brandstof te gebruiken.
- Met **Race Strategy** moet je een ronde rijden alsof je daadwerkelijk de echte race rijdt, zodat het team de beste aanpassingen kan maken aan de auto.
- **ERS Management** gaat om het zo consistent mogelijk rijden.
- **Qualifying Pace** is een voorproefje op de echte Qualifying Laps.
- In **Track Acclimatisation** worden poortjes op de track geplaatst die de optimale lijn van de track aangeven.
- **Team Objectives** zijn kleine opdrachtjes die je kunt uitvoeren om je team tevreden te houden. Denk bijvoorbeeld aan het proberen van verschillende settings voor je auto en clean laps rijden.

Irritante foutjes

Dichtbij perfectie ... want toch heb ik nog wel iets te zeiken over een paar dingetjes; al zijn die wellicht met wat patches wel op te lossen.
Zo kun je bijvoorbeeld halverwege het seizoen in de Career Mode de moeilijkheidsgraad niet meer aanpassen. Na een race of vier, toen ik gewend was aan de besturing en de physics, wilde ik de moeilijkheid wat omhoog gooien, maar dat kan dus niet. Ook had ik de races ingesteld op 5 laps, maar later wilde ik langere races rijden en de pitstop gebruiken; nou, ik heb m'n save data moeten wissen om die settings aan te kunnen passen.
Een ander voorbeeld zijn de interviews die je hebt met de media tussen de events door. Je krijgt steeds vier opties, maar je moet zo snel reageren, dat je niet eens de tijd hebt om de antwoorden te lezen en na te denken over je reactie. Daarnaast worden er te veel dezelfde soort vragen gesteld (wel realistisch, toch? - Ed) en komen deze interviews te vaak voor. Aanvankelijk best grappig, maar al snel vervelend dus.
Tot slot kloppen de opmerkingen van je engineer tijdens de race niet altijd. Zo werd me verteld dat ik de pit in moest komen voor reparatie aan m'n spoiler, terwijl ik nog geen crash had gehad. Nog veel erger: de engineer liet me in een race doodleuk weten dat ik m'n banden moest gaan wisselen omdat het zou gaan regenen. Dat deed ik braaf, maar die regen kwam helemaal nooit en ook de andere coureurs gingen de pits niet in. Hierdoor moest ik de hele race herstarten, want ik reed meteen kansloos als laatste!
Het zijn irritante foutjes in een verder heerlijke game, die absoluut gecheckt moet worden door zowel F1-fans als liefhebbers van racegames.



F1 is al jaren mijn favoriet en zal dat ook eeuwig blijven. Zou niet weten wat ik moest zonder die helptoets.



SCORE
85

F1 2018 heeft wat irritante elementen, maar als je puur en alleen kijkt naar het racen zelf, de AI en de physics, hebben we hier duidelijk te maken met een topper. Verplicht voor F1-fanaten en zeer vermakelijk voor de rest.

FLORIAN



Alleen in de Career Mode ben je al tientallen uren bezig, maar in de multiplayer kun je blijven genieten van de meesterlijke gameplay.

1 SEIZOEN

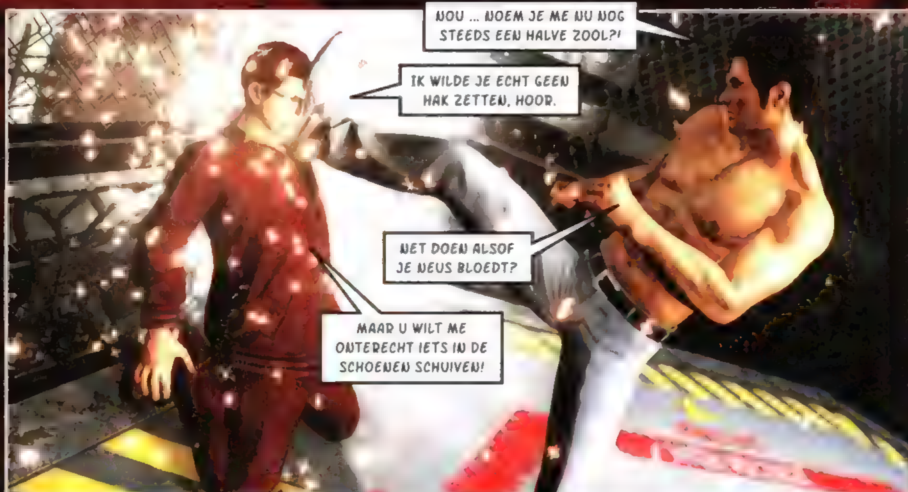


BASICS
RACEGAME
CODEMASTERS
1-20 SPELERS
OUT NOW

JAPANDEMONIUM
YAKUZA KIWAMI 2



Samuel was voor PU al meerdere keren in Japan, maar z'n eerste keer vergeet hij nooit meer; dat was namelijk een tripje naar Osaka. Het werd een van zijn meest geliefde steden ter wereld. Een voorrecht dus dat le deze stad opnieuw mag bezoeken, alleen nu digitaal.



REVIEW · PS4

Tja, ik ga eerlijk met jullie zijn ... ik weet niet of ik de juiste persoon ben om deze game te reviewen. Begrijp me niet verkeerd: ik ben dól op de Yakuza-franchise; het is immers excentriek, extreem Japans én een beat 'em-up. Maar ondanks dat het voelt alsof ik meer Yakuza-games gespeeld heb dan ik levensjaren heb, zijn er twee delen die ik niet gespeeld heb: Yakuza 2 en Yakuza Kiwami, de remake van de allereerste game in de serie. En laat Yakuza Kiwami 2 nou nét een remake zijn van Yakuza 2!
Ik ga jullie dus niet kunnen vertellen of dit een waardige herinterpretatie is van een blijkbaar geweldige PS2-game. Sorry. Wel kan ik je vertellen dat een groot deel van deze game zich afspeelt in Osaka. En dat is extreem goed nieuws, want dat is stiekem de allerleukste stad van Japan. Tokyo is slechts een goede tweede.

weetje • weetje
Je kunt in Club Sega naast het geweldige Virtual-On: Cyber Troopers ook Virtua Fighter 2 spelen. Gratis games in je game!

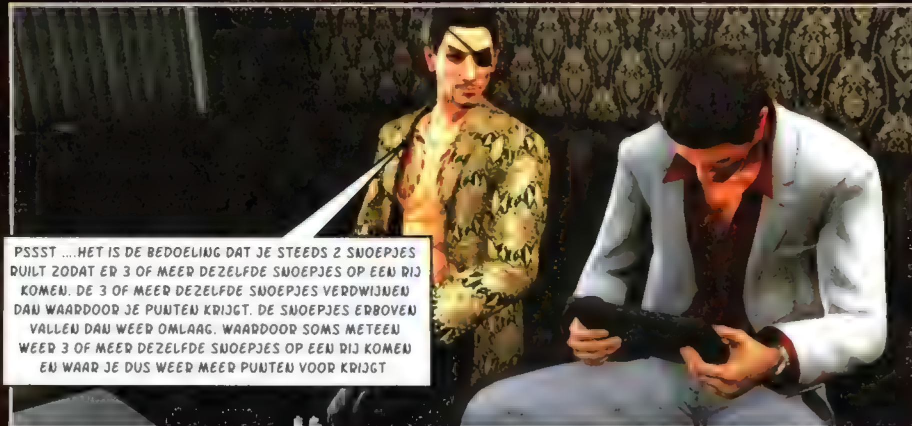
Crimineel drama

Het reviewen van een nieuwe Yakuza-game is lastig, want als je er eentje hebt gespeeld, dan heb je ze eigenlijk allemaal gespeeld. En dat bedoel ik niet eens negatief, want als je er eentje hebt gespeeld, dan wil je ze vervolgens ook allemaal spelen.
Maar, ja, ook Yakuza Kiwami 2 is dus een open-wereld actiegame waarin je, als boegbeeld van de Japanse onderwereld, verzeild raakt in een serieus crimineel drama, terwijl je daarnaast allerlei uiterst niet-serieuze hobby's beoefent, zoals dat alleen in Japanse metropolen kan. In het geval van Kiwami 2 betekent dit dat je een Japanse bendeoorlog moet voorkomen terwijl je de geheimen van de Zuid-Koreaanse maffia probeert te doorgronden. En dat doe je door talloze gangsters in elkaar te slaan (lees: door heel vaak vierkantje en driehoekje te drukken, totdat er een blauw metertje volloopt en je een hele toffe animatie te zien krijgt waarin je bijvoorbeeld een heet strijkijzer tegen iemands gezicht houdt. Leuk).

> **"Verveling en eentonigheid zijn in Yakuza Kiwami 2 onmogelijk dankzij talloze sidequests."**

Sidequests en minigames

De gameplay klinkt simpel maar wordt nooit eentonig, mede omdat al die uiterst cinematografische aanvallen een impact van jewelste hebben en aan context onderhevig zijn. Daarnaast zijn er meer sidequests en minigames te spelen dan je kunt tellen, dus verveling en eentonigheid zijn in Yakuza Kiwami 2 eigenlijk onmogelijk. Vooral dankzij de minigames die variëren van hilarische korte tijddoders tot volledige retrogames van Sega (zie weetje).
Wat ik probeer te zeggen is: als je nog geen Yakuza-game gespeeld hebt, ga er verdomme eentje spelen. En als je de serie wel al kent, dan hoef ik je niet eens te vertellen dat je dit deel waarschijnlijk ook wilt spelen.
Oké, nog even wat uiterst subjectieve meninkjes om de review mee af te sluiten: 1) dit is de mooiste Yakuza-game die ik ooit heb gespeeld, 2) dit is een betere game dan Yakuza 6, zowel qua locaties als qua verhaal, en 3) Yakuza 0 is wel nog altijd de beste in de serie. Dat je 't allemaal effe weet. Sayonara!



weetje • weetje
Kiwami 2 bevat een heel hoofdstuk dat niet in de originele Yakuza 2 zat. Het focust zich op het populaire personage Majima Goro, maar ook op Makoto, een personage dat eerder alleen in Yakuza 6 voorkwam.

SCORE 90

Rondlopen in de mooiste virtuele versie van Osaka ooit, prachtige Japanse vrouwen fotograferen én een gangster z'n gezicht bewerken met een goot-steenontstopper; ik kon maar geen genoeg krijgen van Yakuza Kiwami 2.

SAMUEL



Je kunt het verhaal in minder dan 20 uur uitspelen. Vermenigvuldig dat met drie om alle excentriciteiten te zien in deze game.

20 UREN



BASICS
ACTION-ADVENTURE
SEGA
1 SPELERS
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT WE ER AL 25 JAAR GEEN GENOEG VAN KRIJGEN

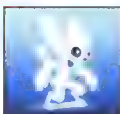
LIEFDESBABY VAN AVATAR EN ORI



Titel: Planet Alpha
Platform: PS4, Xbox One, Switch, pc
Prijs: € 17,99

Tijdens het spelen van Planet Alpha werd het steeds drukker achter mijn bureau en kreeg ik meerdere keren de vraag: "Verrek, wat is dit?" Snap ik wel, want ik had tot een maand geleden ook nog nooit van Planet Alpha gehoord.
Gek eigenlijk, want de game ziet eruit als de liefdesbaby van Avatar (de film, ja) en Ori. En dat bedoel ik dus positief. Het design is werkelijk prachtig, daarnaast is de gameplay ook nog eens leuk, want naast het standaard klimmen en springen moet je ook puzzels oplossen door te spelen met de tijd en langs de fraai vormgegeven vijanden sneaken.
Planet Alpha is geen game die je niet mag missen, wel **eentje die de moeite waard is om te checken.**

OORDEEL:

 +  = 



HET ROGUELITE-GENRE HEEFT EEN NIEUWE KONING



Titel: Dead Cells
Platform: Switch, PS4, Xbox, Steam
Prijs: € 24,99



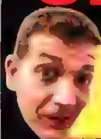


Nadruk op strakke, intense gameplay? Check. Meerdere manieren waarop je de game kunt spelen? Check. Hoge doch eerlijke moeilijkheidsgraad? Check. Voel je jezelf met elke sessie beter worden? Check. Verlies je slaap omdat je al vijf keer "oké, nog één potje" gezegd hebt? Dubbelcheck.
Yup, Dead Cells is een Samuel-game. Maar dat zijn de meeste van dit soort 'roguelites' wel. Ook Dead Cells is dus zo'n game **waarbij doodgaan betekent dat je helemaal opnieuw moet beginnen** en je (bijna) al je voortgang kwijt bent, en waarbij elke nieuwe poging toch weer helemaal anders voelt omdat het leveldesign telkens op willekeurige keuze opnieuw wordt opgebouwd. Het is niet voor iedereen, maar wie dit kan waarderen, weet hoe achterlijk verslavend deze 'Spelunky-formule' kan zijn.



Het geweldige aan Dead Cells is vooral z'n snelheid. **Er zit een heerlijk tempo in de game**, zowel in de rapheid waarmee je avatar zich rondbeweegt en vijanden slacht, als in hoe snel je weer terugkeert naar de actie als je uiteindelijk weer eens het loodje hebt gelegd. Sterker nog, Dead Cells motiveert de speler om lekker snel te spelen, want er zijn zelfs geheime deuren waar je alleen doorheen kunt als je er binnen een bepaalde tijd bij bent. Het natuurlijke tempo zorgt er tevens voor dat doodgaan net iets minder kut voelt dan bij de meeste roguelites, en het draagt ook bij aan dat eerder genoemde 'nog een keer dan'-gevoel. Speelbaarheid + snelheid = verslaving.

CHAOS EN ELLENDE



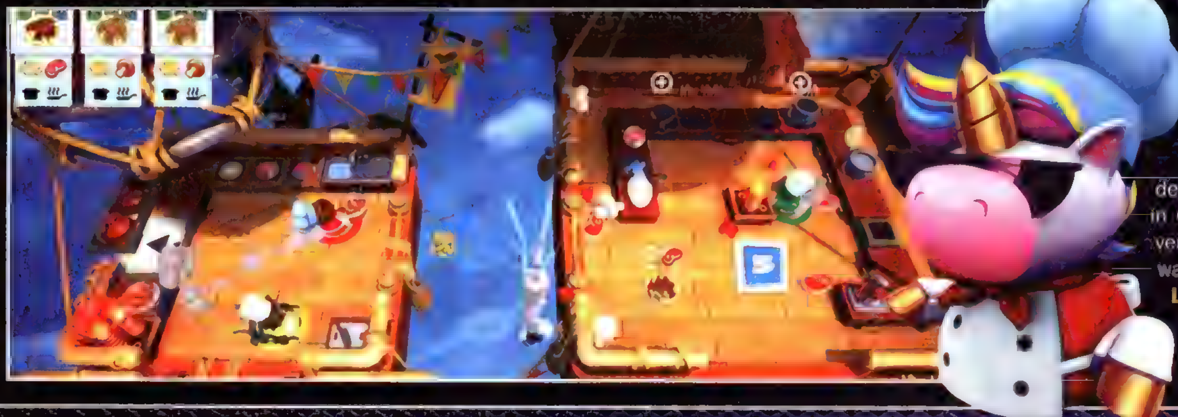
Titel: Overcooked 2
Platform: PS4, Xbox One, Switch, pc
Prijs: € 29,99

Ik vind dus dat er een groot verschil zit tussen games en spelletjes. Ik vind dat God of War, PUBG en Red Dead Redemption onder de categorie games vallen en bijvoorbeeld Peggle, Mario Run en Clash Royale, onder de categorie spelletjes. Het heeft niks te maken met het platform waarop je ze speelt, maar meer wat voor soort product het is. En ik heb er ook niet echt een definitie voor, van wat nou precies een 'game' of een 'spelletje' is. Het is meer een gevoel en **mijn gevoel zegt dat Overcooked 2 onder de categorie 'spelletjes' valt.** Is dat een negatief ding? Oh, zeker niet!

Het doel van het spel is om de keuken van een restaurant draaiende te houden. Je bent niet alleen de chef de cuisine, je bent ook meteen de potager, garde manger, poissonnier (ja, ik heb deze termen van Wikipedia, ja) en bordenwasser. Linksboven in het scherm zie je de gerechten die je klaar moet maken en rechtsonder in het scherm zie je hoeveel tijd je daarvoor nog hebt. **Het resultaat is chaos en ellende.**

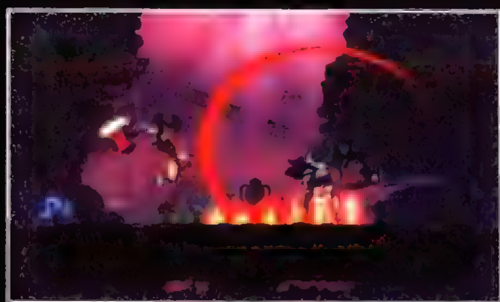


Overcooked 2 is een spel dat je aanzet op een moment dat een feestje begint in te kakken, of als je een reden zoekt om ruzie te maken met je partner. Ja, je kan Overcooked 2 alleen spelen, maar **de charme van dit spel zit in de coöperatieve modus, het samenwerken.**
Ik had het net al over chaos en ellende. Dan doel ik niet op de kwaliteit van dit spel, maar op de situatie die ontstaat wanneer je Overcooked 2 met meerdere mensen gaat spelen. De ene pakt de sla, de ander snijdt de aardappelen, maar ondertussen moet je ook in de gaten houden dat de vlam niet in de pan slaat en dat de luchtballon waarin de keuken zich bevindt, wel in de lucht blijft zweven. Juist, de keukens zijn niet alledaags en proberen je ook op talloze manieren tegen te werken. Het resultaat is vooral schreeuwen, schelden en tieren. Mooi wel.



Maar waarom is Overcooked 2 dan een spelletje en geen game? Omdat Overcooked 2 leuk is voor 'effe een potje', lachen en daarna de kroeg in voor een Fristi, de reclame in GTST overbruggen en daarna weer verder kijken, je snapt wat ik bedoel toch? **Leuk voor tussendoor. Maar leuk is het inderdaad wel.**

SCORE **78**



De triomf van Dead Cells zit 'm echter in de manier waarop het, ondanks de onvergeeflijke perma-death, je toch **een constant gevoel van progressie** weet te geven.
De titulaire Cells (die je spelenderwijs verzamelt) kun je namelijk tussen de levels door inwisselen voor upgrades, zoals vaker kunnen helen of het beginnen met betere wapens. En die upgrades verlies je nooit. Hierdoor voelt geen enkel potje verspild, geen enkele dood werkelijk frustrerend, want je hebt weer iets nieuws ontgrendeld.
Ja, zoals bij elke roguelite wordt het continu moeten herspelen van de vroegere levels uiteindelijk wel wat frustrerend en eentonig, maar gezien de snelheid waarmee je daar (geüpgrade en al) doorheen kunt knallen, is dat hier zelden een straf.
Dead Cells is in feite een betere, snellere en toffere Rogue Legacy, en mag zich daarom bovenaan het lijstje Beste Roguelites Ever plaatsen, vlak naast klassiekers als 't Nederlandse Nuclear Throne. Geen geringe eer!

SCORE **90**

POOLEN ZONDER DOELEN IS COOL



Titel: Pool Panic
Platform: Switch, pc
Prijs: € 19,99



Bloedfanatiek ben ik als het gaat om poolen. Ik *hartje* 8- en 9-ball. Het niveau wat ik vroeger haalde, is misschien verdwenen (ik trainde meerdere malen per week), maar als ik tegen vreemden speel en die komen aanzetten met belachelijke (vaak lokale) regels ben ik eigenlijk al uitgespeeld. Geen bal hoeven te callen? Lariekoek. Na een fout twee keer? DA'S BLACK BALL! Zwarte in de tegenovergestelde hoek van de laatste bal? Weet je ... prima. *Whatever.* Regeltjes, ik vind ze belangrijk.

Die regeltjes gaan snoeihard de pocket in, in de krankzinnige poolgame Pool Panic. Er is een stok, een (wandelende) bal en wat gaten, maar verder heeft het **bar weinig met pool te maken.** En dat maakt het juist zo leuk. Feitelijk zijn het meer dan honderd puzzels die je moet oplossen: van het bewateren van een veldje waar ballen uitgroeien die je moet potten, tot het in een schuurtje schieten van rondrennende schaapjes. Deze game gaat helemaal nergens over en daarom is het zo leuk om te spelen.

Het wordt je moeilijk gemaakt door het gebruik van allerlei idiote ballen. Sommige rennen nét op tijd voor je weg als je ze wilt potten. Andere worden woedend en proberen jou in een gat te duwen. En dan heb je nog de krankzinnige eekhoornachtige ballen met een staart die je eerst uit de boom moet lokken door eten van een barbecue te stoten. En al die ongein wordt ook nog eens begeleid door een krankzinnig klinkende soundtrack.
Pool Panic is niet bepaald een vervanger voor een degelijk potje pool, maar een awesome puzzelgame, **helemaal ideaal voor onderweg met je Switch.**

OORDEEL:



NOG EEN KEER OP VAKANTIE?



Titel: Go Vacation
Platform: Switch
Prijs: € 55,-

Go Vacation is eerder voor de Wii verschenen, en dat zie je terug aan de matige graphics en de optie om de games met bewegingsbesturing te spelen. De game biedt meer dan vijftig activiteiten, en ook al zit daar niks briljants tussen, ik heb me er de afgelopen vakantie toch **prima mee vermaakt.**



Ik weet niet wat jij de afgelopen vakantie hebt gedaan, maar bij mij bestaat vakantie voornamelijk uit een beetje bier drinken, gamen (Go Vacation op de Switch, WarioWare Gold op de 3DS, Hearthstone op de laptop), boeken lezen en mijmeren over wat ik als avondeten zal klaarmaken. Toch zijn er ook mensen die op vakantie gaan parachutespringen, paardrijden, skateboarden, volleyballen, surfen, kanoën, skateboarden, ijsvissen en minigolfen, om maar eens tien van de vijftig activiteiten uit Go Vacation te noemen. Minigolfen, dat heb ik trouwens wel tijdens mijn vakantie gedaan. En daar ben ik ook best goed in. Dus was dat de eerste activiteit waar ik in Go Vacation naar op zoek ging.

Na het kiezen van mijn Mii-personage beland ik in het strandresort. Daar kan ik mij met een jetski of quad verplaatsen, en met personages praten om toegang te krijgen tot activiteiten. Geen minigolf te bekennen, dus probeer ik een potje beachvolleybal. Daarbij kan ik mijn personage niet verplaatsen, maar moet ik met de juiste timing op de A-knop drukken om de bal aan te nemen, over te spelen of te smashen. De eenvoud van dit alles doet me denken aan de kleine lcd-spelletjes die ik in de jaren negentig mee op vakantie nam. **Het is niet meteen heel slecht of zo, maar gewoon ... heel erg eenvoudig.**



En gevoelsmatig klopt de actie niet helemaal. Dat geldt eigenlijk voor alles wat ik op het vakantie-eiland Kawawii probeer. Het racen met quads, jetski's en sportwagens: het voelt alsof ik blokken door de omgeving stuur. En als ik eenmaal het minigolf heb gevonden, in het stadsresort, blijkt de bal niet helemaal logisch te kaatsen en te rollen. Toch weet ik binnen de logica van dit soort minigames wel steeds te winnen. En dat maakt Go Vacation op een simpele manier toch wel verslavend. Net als de uitdaging om al die spelletjes überhaupt te vinden en verzamelen, waarna je de meeste ook met twee tot vier spelers kunt spelen. Ondertussen zijn er in de vier resorts van het eiland ook nog eens allerlei soorten dieren te vinden en te fotograferen, kan ik meubels vrijspelen om mijn eigen villa op het eiland mee in te richten en kan

MEER VAN DAT GEWELDIGE, OVERDONDERENDE EN HILARISCHE



Titel: Guacamelee! 2
Platform: PS4, pc
Prijs: € 19,99



De eerste Guacamelee! was een uitstekende Metroidvania (lees: vecht- en springspel waarin je semi-vrij door een doolhofachtige open wereld kunt banjeren) die uitkwam in 2013, toen het Metroidvania-subgenre een heel stuk minder goed gerepresenteerd w... Oh, shit, wacht eens effe, **dat was gewoon vijf jaar terug!** Bizar, het voelt werkelijk als een jaartje geleden ofzo dat ik door Guacamelee! heenblies op m'n oude, vertrouwde Vita. Het origineel ligt dus nog behoorlijk vers in m'n geheugen, en dat had ook te maken met hoe uniek de game eruitzag, hoe verrassend grappig het was, en hoe verdomd goed de omgevingspuzzels wel niet waren.

Guacamelee! 2 is een goed voorbeeld van hoe een vervolg hoort te zijn: het bevat alle elementen van de eerste game die memorabel was én het schroeft de kwaliteit en intensiteit op met lekker veel zelfvertrouwen en panache. **De postmoderne grappen zijn tof** (zelfs indiegames als Limbo worden op de hak genomen) en de platformuitdagingen waarbij je - tijdens sprongen - tussen realiteiten moet schakelen, hebben m'n brein meerdere malen gebroken.

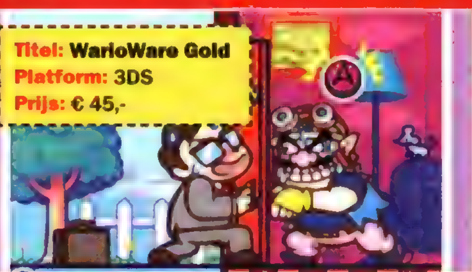
Guacamelee! 2 speelt als een tiet, vooral nu het ook dat geweldige spelconcept van genregenoten als Ori en Order of Ecclesia heeft overgenomen, waarbij je jezelf vanaf bepaalde punten de lucht in kunt schieten als een katapult ('Eagle Boost').

Ook het feit dat het gros van de speciale aanvallen tevens als hulpmiddel dient voor het geplatform (de uppercut is bijvoorbeeld óók een extra sprong) zorgt ervoor dat Guacamelee! 2 een heerlijk gevoel van momentum bevat. Om nog maar te zwijgen over hoe je kiptransformatie - ja, je kunt veranderen in een superkip - deze keer een veel meer integraal onderdeel van de game is geworden.
Het enige minpunt aan dit uitstekende vervolg is z'n timing; in tegenstelling tot z'n voorganger komt Guacamelee! 2 uit in een periode waarin we werkelijk overladen worden met toffe Metroidvania's, en naast games als Hollow Knight en, ja, Dead Cells overdondert dit Mexicaanse avontuur gewoon net even een tandje minder. Het is een luxeprobleem, dus daar zal ik verder niet over zeuren.

SCORE:



HET GOUD WEL WAARD



Titel: WarioWare Gold
Platform: 3DS
Prijs: € 45,-



Ook al deed Nintendo de afgelopen E3 net alsof de 3DS niet meer bestond, het bedrijf brengt wel degelijk nog games uit voor hun handheld. Alleen niet zo vaak meer, en soms wel wat gemakzuchtig gemaakt. Zoals het onlangs verschenen Mario Party: The Top 100, waarin 100 oude minigames uit de bordspellenserie werden gerecycled, zonder leuke spelborden erbij. Mede door mijn teleurstelling hierover had ik van WarioWare Gold ook niet veel verwacht, maar [illegible]

Zeker, er zitten oude minigames (microgames, eigenlijk) tussen, maar het grootste deel is, of voelt, nieuw. Bovendien is de game leuk opgezet, met vier verschillende leagues, waarin je respectievelijk moet drukken, draaien, tikken en blazen om de microgames te voltooien. Zoals altijd is het hierbij weer [illegible] **es te overzien** om vervolgens de juiste, goed getimede handeling te verrichten. Je moet bijvoorbeeld een kip onder een ei rollen om het te laten uitkomen, met Link een grot in lopen, of een Joy-Con op een Switch klikken.

Er zijn 300 van dit soort mini-games, die je in verschillende speltanden kunt spelen, waaronder een variant waarin je de snelheid van de microgames



ik naar schatkisten speuren die wellicht nieuwe kle dingstukken voor mijn avatar bevatten.
Terwijl ik **de game eigenlijk zou moeten veroordelen vanwege de matige werking van de activiteiten**, raak ik spelenderwijs toch gecharmeerd van de manier waarop ik al die activiteiten en andere dingetjes ontgrendel en verzamel. Echt goed is het misschien niet, maar leuk is het wel. En veel.

SCORE 75



kunt veranderen door de hoek waarin je de 3DS vast houdt, te veranderen. Ook is er de mogelijkheid om via de microfoon je eigen dialogen op te nemen voor de filmpjes, die overigens geheel ingesproken zijn (je hebt Wario nog nooit zoveel horen lullen!). Nog zo'n vreemde optie: als je een willekeurige amiibo scant zal Wario een tekening van het betreffende personage maken. Die tekeningen kun je weer in game verkopen voor munten om nog meer maffe gadgets en spelvarianten aan te schaffen.
En zo blijft de gekkigheid zich opstapelen in wat toch wel [illegible] is geworden ... dus heel wat anders dan het gemakzuchtige uitmelkproject dat Mario Party: The Top 100 was

SCORE:



20 KEER LEUKER DAN GABELSTAPLER 2019





Titel: Heroki
Platform: Switch
Prijs: € 9,99



Kaploink, een verse email in mijn inbox en deze keer niet eentje van Ed, met de vraag waar m'n tekst blijft, maar een Nintendo Switch-code van de game Heroki. Prima, die komen de hele dag binnendruppelen. Maar deze was geschreven in het Nederlands en dan valt je oog daar toch sneller op dan op het zevende persbericht over de Duitse klapper Gabelstapler 2019.
Heroki is een game van **een groep Nederlandse vrienden**, die deze game in 2015 al eerder op iOS hebben uitgebracht. In 2015 op mobiel was het al een leuke game en nu, een paar jaar later op de handheld van Nintendo, is het dat nog steeds.

Natuurlijk is er een klein luchtdorpje in gevaar en jij moet met je helikopterhoofd de gemene Dr. N. Forchin en zijn rechterhand Vapor een genadeklap te geven in hun dikke nek. Dat doe je door vier prachtige en kleurrijke levels heen te fladderen, waar je her en der puzzels oplost en vijanden het leven zuur maakt.
Klinkt niet heel spannend, is het ook niet, maar **het is wel reteleuk en het speelt megalekker** op de Switch ... en dat kan je van Gabelstapler 2019 niet zeggen.

OORDEEL:





OUDERWETSE POINT & CLICK-ACHTIGE SCIFI-PUZZELAAR



Titel: State of Mind
Platform: pc
Prijs: € 29,99



Kijk naar Terminator en je weet dat robots niet te vertrouwen zijn, met hun kleine lichtgevende kraaloogjes. Of wat dacht je van die robots in I Robot, of die mafklappers in Bladerunner? Nee, van mij hoeft dat gesodemieter met kunstmatige intelligentie niet. En dan heb je nog bedrijven als Boston Dynamics die vol trots **robots laten zien die zo hard rennen als cheeta's**, salto's maken en wandelen alsof ze fluitend een ommetje maken. Wil je het einde van de wereld? Zo krijg je het einde van de wereld.

Die robotvrees heeft ook de hoofdpersoon in State of Mind. Deze mooi gestileerde game die zo'n acht uurtjes duurt, speelt zich af in een met technologie doorspekte toekomst waarin journalist Richard Nolan kritisch is over al die robotrommel. En laat Richard nou stomtoevallig een ongeluk krijgen in zijn zelfrijdende auto. Eenmaal ontslagen uit het ziekenhuis komt hij thuis en blijken ook nog eens zijn vrouw en zoon te zijn verdwenen. Zul je net zien.
Dat mysterie (en een intrigerend verhaal over verzet tegen robots en tech) moet je zien uit te pluizen in deze **sfeervolle, bijna ouderwetse point & click-achtige game**. Een prima indie-scifi-snack die je lekker op je gemakkie door kan puzzelen.

SCORE 80

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Waar liepen de Spaanse boeren mee rond in Resident Evil 4?**
A) Bijlen, hooivorken en een fucking kettingzaag
B) Bijlen, hooivorken en een fucking serranoham
C) Bijlen, hooivorken en een flamencodanseres met zeer veel podiumervaring

2 **Wat was de tagline van de film Jaws die de haaienangst extra aanwakkerde?**
A) 'They caught A shark. Not THE shark'
B) 'We need a bigger boat'
C) 'See it before you go swimming'

3 **Wat kun je in Red Dead Redemption 2 nog meer doen, buiten de stoere outlaw uithangen?**
A) Vissen, jagen, kaarten en paarden kammen
B) Punniken, handlezen en fierljeppen
C) Kitesurfen, jointjes rollen en barbecueën

4 **Waarom was de zomer van 2016 volgens Jurjen legendarisch en gestoord?**
A) Vanwege de Pokémon Go-gekte
B) In Drente viel op 26 april lokaal een laagje sneeuw van 3 centimeter
C) Vanwege de zomeractie van een Jumbo-filiaal in Assen: drie Coca-Cola Light-flessen halen, twee betalen

5 **Wat kun je in de game Mister Mosquito doen?**
A) Van een mug een olifant maken
B) Muggenziften
C) In vrouwenborsten prikken

6 **Voor de PU.nl 'Op de redactie'-kijkers: welke redacteur heeft de Logitech G wireless challenge gewonnen?**
A) Martin
B) Lucas
C) Dennis
D) Samuel

PRIJSVRAAG RUBRIEK

DIT kun *jij* winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP OF EEN LOGITECH GAMING-HEADSET (T.W.V. € 115,-) ÓF EEN DRAADLOZE GAMING-MUIS (T.W.V. € 70,-)*

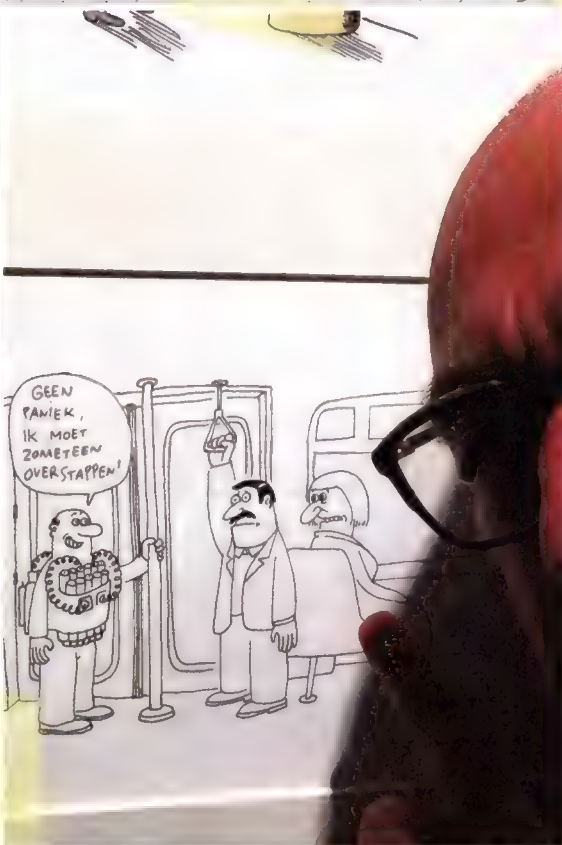
* GEEF WEL EVEN AAN WAT JE HET LIEFST ZOU WINNEN

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- KUN JE EINDELIJK EEN FIRST LOOK VAN CYBERPUNK 2077 VAN ONS VERWACHTEN
- HEBBEN WE LEKKER LOPEN KNALLEN MET BATTLEFIELD V ...
- ... EN PAKKEN WE METEEN CALL OF DUTY: BLACK OPS IV MAAR MEE
- MOGEN WE SHADOW OF THE TOMB RAIDER VAN EEN CIJFER VOORZIEN
- VOLGT ONZE CONTROLLERSLOPER JJ EEN CURSUS ANGER MANAGEMENT
- GAAT SAMUEL AAN DE SLAG MET SUPER SMASH BROS. ULTIMATE ...
- ... EN DUIKT JURJEN VOL OP SUPER MARIO PARTY
- GAAT FLORIAN OP ZOEK NAAR DE ALLERSLECHTSTE PS4-EXCLUSIVES

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



DREAM ON, ED

Onze Ed was afgelopen maand in Den Bosch om een expositie van de door hem bewonderde cartoonist/performer/schilder etc. Kamagurka te bekijken. Enthousiast vertelde hij ons dat de tentoonstelling van deze veelzijdige Belgische artiest hem op een fantastisch idee had gebracht. "Lijkt het jullie ook niet supertof om rond het 25-jarig bestaan van PU een grootse expositie te organiseren met mijn allerbeste bijschriften ooit?", sprak hij handenwrijvend. Martin beloofde Ed hierover onmiddellijk contact op te zullen nemen met de directeur van het Rijksmuseum. Waarop Ed instemmend knikte, met de woorden: "Die zwaar overschatte Nachtwacht kan best een maandje of wat plaatsmaken voor mijn briljante werk".

DREAM ON, MARTIN

Tja, dan kun je natuurlijk wel heel stoer doen dat je jongensdroom is uitgekomen en je dagelijks achter de knuppel van dit prachtige toestel zit, maar alle PU-lezers weten heus wel wat er écht van je terechtgekomen is, Martin ...



HOE IS HET MET ONZE PLANT? (6)

Sergio is nu al meer dan een halfjaar in ons midden. Eigenlijk zouden we onze groene vriend na zes maanden inruilen voor een goudvis, maar Sergio is een belangrijke schakel geworden op onze redactie. Daarom hebben we besloten hem een centrale plek en elke dag een dikke knuffel te geven. We hebben helemaal geen goudvis nodig!



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

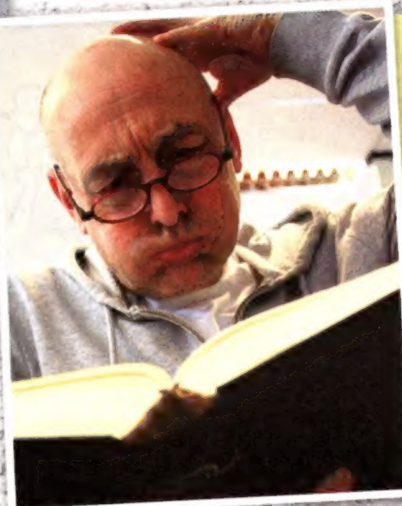




YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Op veler verzoek heb ik me weer gestort op grappige 'verschrijvingen' van de PU-redacteuren. Dit waren de afgelopen twee maanden de meest opvallende.

- × De reboot gooit veel over de boeg = De scheepsterm was in de richting, maar het is overboord
- × De gameplay had het wellicht nog draagbaar kunnen maken = Sommige fouten zijn bijna ondragelijk
- × ... open deuren ingooit = Open deuren tráp je in. Met zulke missers gooi je vooral je eigen glazen in
- × De games zijn demonstratief voor Japanse ontwikkelaars = Een uitglijder die illustratief is voor deze rubriek
- × Ten alle tijden = Tja, er blijven mensen die dit te allen tijde fout blijven schrijven

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT YAKUZA KIWAMI 2


IK VOND DE ROAST VAN GORDON VEEL LEUKER!



LAMINAATLEGGERTJE SLAAT DE PLANK MIS

Eerder in dit nummer kon je al lezen dat Samuel deze maand vooral bezig was met zijn verhuizing. Dat leverde 'm dus onder andere een flinke blaar op, maar ook een regelrechte bedreiging! Zo zou iemand bij hem laminaat komen leggen, maar die gast mailde een kwartier van tevoren dat hij vaststond op de A12 met een kapotte turbo. Sam probeerde hem daarop te bellen, maar het aan hem doorgegeven telefoonnummer bleek niet te kloppen. Toen hij vervolgens de man mailde en hem attendeerde op het foute telefoonnummer, kreeg Sam een hele tirade over zich heen. Toen hij daarop antwoordde dat dit toch wel een zeer onprofessionele houding was en Sam de man voorstelde alsnog met het openbaar vervoer te komen, begon het laminaatleggertje zelfs met dreigen. Lees en huiver:

Je vraagt mij om met openbaar vervoer te komen met al mijn zware gereedschap. Als je hoofdt een beetje scherper had aangesteld, dan kan je begrijpen dat je al die spullen niet zo 1 2 3 mee kan nemen.

En dat het vertrouwen weg is, is niet mijn probleem, ik denk dat jij nu eerder een probleem heb door dat de vloer niet gelegd kan worden vandaag.

Ik ben bang dat je naar een andere oplossing zal moeten zoeken ! 12:03

Ik gaf slechts een optie. Ik weet niet wat je allemaal meehad.

Je houding en taal bevestigen dat je niet te vertrouwen bent. Gelukkig heb ik een andere optie gevonden.

Je gebrek aan professionaliteit is jammerlijk.

Succes met je carrière. Onthoud dat karma een ding is.

Sam 12:05

Hahaha ! En dat moeten we van een slechte acteur horen !

Hahaha wat een ezel 12:06

Je moet 1 ding onthouden, Keizerstraat 8-A 12:07

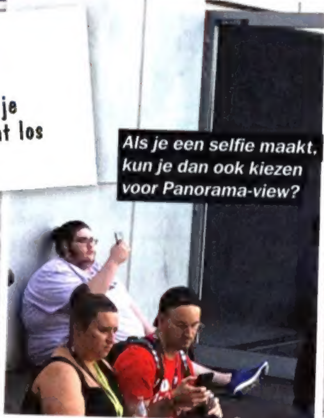
Zoro ! 12:07

Voor een 'slechte acteur' verdien ik een behoorlijk aardig bestaan :) Succes met liegen tegen je mogelijke klanten, het bieden van bodemprijzen in de hoop rond te komen, en het simpelweg zijn van een slecht persoon :) En bedankt voor de zielige dreigementen; de politie zal het archief aan info dat ik heb verzameld waarderen.
Sam 12:09

ED GEHT LOS!

Geef Ed een paar plaatjes met Duitsers erop en je weet wat er gebeurt: unser Alte Spaßmacher gaat los en denkt dat ie weer ontzettend grappig is ...


Ongetwijfeld een liefhebber van de in Duitsland zeer populaire sim Straßenbauer 2018.


Als je een selfie maakt, kun je dan ook kiezen voor Panorama-view?



HAD JIJ OOK ZO'N TEGENWIND OP DE WEG HIER NAARTOE?



Mijn vrouw zegt nog steeds gewoon dat ze hoofdpijn heeft, hoor.


Van meisjes in tuinbroeken krijg je groene vingers ...

FRAMEDROP

JORDI PETERS





